TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

幻想水浒传 108 星及完美结局　野心之战隐藏要素公开

FF Ⅷ攻略始动　1999 年日本各大游戏会社社长访谈录







LAGUNA
LOIRE

SQUALL
LEONHART

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:2月11日

1999年3月1日出版

(月刊)1999年第3期(总第32期)

科学时代
电子游戏与电脑游戏



本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道
尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈日岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
联办:海南定安南国农庄有限公司
编辑出版:《科学时代》杂志社
社址:中国海南省海口市海府一横路
科技咨询大楼四层
邮购地址:山西太原市建设南路
168-7号 邮购部
邮编:030001
邮购咨询电话:1363538655(暂定)
广告及业务咨询电话:1363538655(暂定)
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年3月1日
定价:6.50元

☆世界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆风云论谈 DISCUSSION

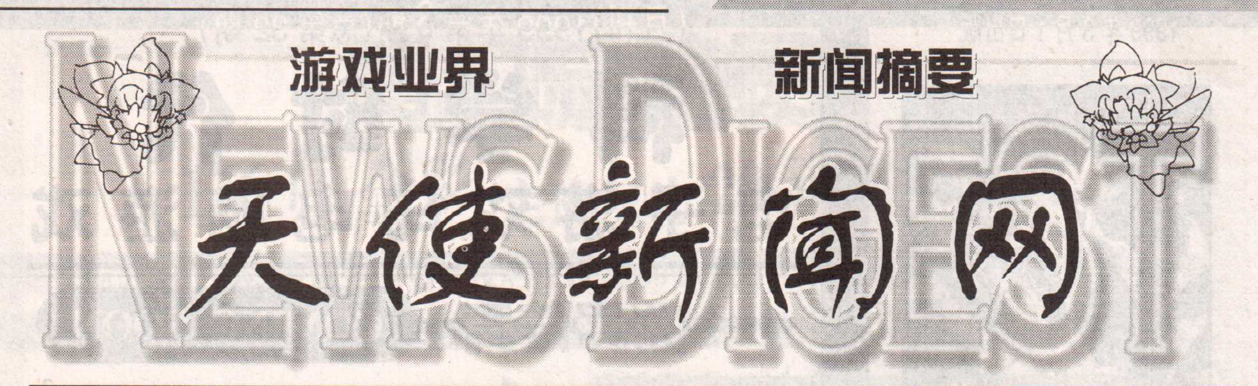
☆纵横四海 COLUMN

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆编读往来 EDITOR & READER

☆广告 ADVERTISEMENT

附赠别册:漫园 (责编:BLUE)



SCE决定加入WONDER SWAN

由BANDAI发售的便携游戏机WONDER SWAN的发售日已决定在3月4日，价格为4800日元，彩色变化共7色。同时发售的游戏有5个，相信发售不久后她在国内也会有售。届时请来玩玩WONDER SWAN吧。初批出厂的数量为40万台，首年出厂的数量目标为460万台。



此外还有大作在WONDER SWAN上出场，KONAMI的人气游戏“BEAT MANIA”作为该社加入的第一作于4月发售，预定收录的是全部10曲，还可以把游戏附带的小型迷你游戏机接到主机上玩，价格未定。



还有以前的WONDER SWAN的销售是通过相关的世嘉方面进行，但现在SONY与BANDAI合作，变成通过SCE的流通网进行销售。“因为世嘉方面一心于Dreamcast的销售上，所以变为与SCE方面共同合作了。”

百代做出了请求，所以就决定合作了，虽还没有具体的计划，但是SCE正在讨论WONDER SWAN游戏的发售问题。



纵观整个过程，可期待的消息许多，但惊人的消息也不少，也许会是人气爆发呢，请大家拭目以待。

关于DC大作“莎木”的一些新消息

SEGA OF JAPAN公司近日发布了一份正式的新闻稿，说明了DC游戏“莎木”的一些新的消息，新闻稿中首先提到，“莎木”游戏中共有1200个房间和9个城市，玩家并不需要到每个房间去调查，但是去或不去都会影响剧情，SEGA公司特别强调，“莎木”的剧情绝对不是一个直线而是非常曲折的。另一方面由于“莎木”强调互动和真实性，因此游戏中许多事件的结果是根据玩家自己做的决定而改变的，举例来说当玩家看到有人正在为无法顺利安装招牌而烦恼时，玩家可以过去帮助他或是假装没看见而跑掉，剧情在这个时候就会发生微妙的变化，而这只是最简单的一种，游戏中有时需要玩家做出复杂的决定，因此“莎木”的可重玩价值是很高的。在Q.T.E.系统方面不但会在战斗中出现也会在平常的时候出现。(例如要跳过某个障碍物，不管玩家在执行Q.T.E.行动的结果是成功还是失败都会影响剧情，甚至造成截然不同的结局。)



另外他们还指明在“莎木”这款游戏中的每个房间都是由工作人员依据真实房间而设计的，玩家进了房间后可使用电话，可以听录音带，也可以任意拿起书来阅读，换句话说房间内的每个东西都是可以使用的。另外，莎木被称做是4D游戏的原因是除了传统的X、Y、Z轴外还包括时间，“莎木”游戏内的时间因素是非常重要的，当玩家要到某个地方去时，是几点到的、甚至于是哪个季节到的都会造成不同的结果，进而影响整个剧情。看了这么多的消息，你是否觉得这个游戏很有期待性呢？





ENIX 正式表示如果 DC 能销售百万台将立刻加入

根据 SEGA BBS 的说法，SQUARE 和 ENIX 将在 2、3 月宣布加入 DC，这可能和之前 SQUARE 和 ENIX 所说的 DC 销售过百万就加入的说法有关，因为以目前情势看来，DreamCsat 的销售到三月就可过百万台，如果 DreamCast 能得到 ENIX 的勇者斗恶龙系列作品的话，对于销售量会有极正面的影响，对于 SQUARE 的态度目前还不明。

另外，勇者斗恶龙的制作公司——ENIX 于近日表示对 DreamCast 有极大的兴趣，并正式宣布如果 SEGA 能完成在 4 月前卖出百万台 DC 的销售目标，ENIX 将立刻加入，由此看来 ENIX 加入 DC 以成定局，SEGA 表示去年所出厂的 50 万台 DC 在"Sonic Adventure"销售后即全部销售一空，现在正朝着今年 4 月前卖出百万台的销售目标前进。



"007 之明日帝国"PS 版将延期发售

MGM 公司最近宣布 PLAY STATION 版的"TOMORROW NEVER DIES"(007 之明日帝国) 的发售日期将推持至 1999 年夏，另外他们表示在这款游戏中会加入一些新的关卡和多人模式。



EA 公司现在还未表示加入 DC 行列

以运动游戏闻名的 EA 公司表示现在还不到宣布加入 DC 的时机，但是 EA 公司表示从前和 SEGA 公司的合作是相当愉快的，而且有营利的经验。在 SATURN 时代 EA 公司为日本和北美都开发过软件，在北美更是最大的 SATURN 开发商。另外，许多消息来源指出 EA 公司会在春季的东京游戏展和 E3 大展上对加入 DC 会有明确的表示。



SEGA OF AMERICA 副总裁回答 DC 在北美发售的相关事宜

SEGA OF AMERICA 公司的副总裁近日上了 NBC News 来回答一些 DreamCast 在北美发售的相关事宜，他提到 DC 版"Virtua Fighter 3tb"事实上使用了每秒 200 万 Polygon 的能力，比大型电玩版高出一倍，他表示"莎木"、"Sonic Adv"、"SEGA RALLY 2"等游戏都计划要移植到北美，另外莎木的配音工作已经进行了一年，到现在都还没结束，因此为了节省开发时间，北美版会使用日语发音 英文字幕的方式发售，对于不懂日语的玩家可以考虑购买北美版的"莎木"。他还提到由于 DreamCast 在北美发售的时间比日本晚上 10 个多月，因此 SEGA OF AMERICA 公司有很充裕的时间来改进游戏画面、音效等等，北美版 DreamCast 发售时会有 10 个 SEGA 公司出品的游戏上市。

NEO GEO POCKET COLOR 将于 3 月 19 日上市

NEO GEO POCKET Color 主要是针对任天堂的 Gameboy Color，目前已经得到多家大型开发商如 SEGA、CAPCOM、Atari 和 Taito 的支持，SNK 也在寻求 Sony、Enix 和 Namco 的支持，但是由于 Neo Geo Pocket Color 浓厚的 SEGA 色彩，除了 Namco 有意外，其他 Sony 阵营的主要开发商都在观望中，萤幕是采用 SNK 自行研发的 LCD 萤幕，解析度高而且比例上比较大，使用两颗 AAA 电池，可连续使用 40 个小时，另外 Neo GeoPocket Color 的游戏可在黑白的 Neo Geo Pocket 上游玩，而且在 3 月 14 日之前，SNK 将会分别在日本关东和关西地区举办试玩会，预定 3 月 19 日以 8900 日元发售，第一个对应的游戏是"洛克人！YUP"。



该掌机能在 4096 中颜色中同显 146 色，使用与 GBC 相同的 LCD 显示屏，使用两节 AAA 电池可以连续进行 40 小时的游戏，比 GBC 长了一倍，还支持 64 人同时在网络上同玩，通过一种无线的通讯装置，目前已有许多公司加入了它的阵营，包括：Capcom, Data East, Taito, and UEP System。SNK 本身也正开发大量游戏，另外据说"COOL BORDERS"和"KOF －R2"可与 DC 版相连。

另外，SNK 公司正在为 Neo GeoPocket(黑白)移植许多街机名作，包括有：KOF——R2、侍魂 2、合金弹头、饿狼传说……ADK 也正在开发"世界英雄"，其它还有"真人快打"，"PUYO PUYO 方块"等游戏。



美版 DC 将于今年 9 月 9 日正式发售

SEGA OF AMERICA 公司已经证实将在今年 9 月 9 日开始公开发售 DreamCast，10 年前 SEGA GENESIS(Mega Drive) 也是在 9 月 9 日开始公开发售，SEGA 选择这个日期有其特殊的意义，目前确定可和主机同时发售的有"Sonic Adventure"、"Hydro Thunder"、"NFL 2000"、"Mortal Kombat 4" SEGA 预计届时会有更多的游戏可同时发售，另外，北美版"VF3"和"Sonic Adventure"都有经过进一步的加强。

DC 专用光线枪将推出同时对应震动器

SEGA 表示 Dreamcast 版"死亡之屋 2"有一个独有的 EXERCISE 模式，而附加 DC 光线枪的"死亡之屋 2"只售 7800 日元，SEGA 希望能借此增加光线枪的普及度。另外，附加的光线枪还对应震动器 PUPU PUPU。

KONAMI公司为DC开发足球系列游戏

近日KONAMI公司宣布他要为DC开发新的足球系列游戏，因为KONAMI的足球游戏在SEGA GENSIS'PS和N64上都曾经有过惊人的销量，所以他们决定为DC开发这套新的游戏，游戏名称未定，而DC版的足球游戏将改进前几个版本的缺点并且还会对应MODEM。

SNK公司正式宣布开发“侍魂V~天草降临2”

SNK公司于近日正式宣布现在正在开发“侍魂V~天草降临2”这款游戏，但据他们说该游戏并不是采用NG 64街机版制作，而回到了传统的2D格斗游戏，据说是因为前两款NG 64的侍魂作品成绩不佳的原因。另外，DC版的格斗之王也延期到'99年夏季，现正在日本玩家中进行投票，以决定要加入哪些新的角色。

宣传DC不遗余力 SEGA叠出新招

为了更有效地宣传和贩卖DC，目前SEGA和秋元康式合组一家公司负责此类事宜，公司的名字是Eighty One Entertainment，在另一方面TAKARA也宣布和SEGA合作共同研究和生产玩具，借由这类合作计划，SEGA成功地拉拢了更多的软体开发商到它旗下。

“谍中谍”将有DC版续集 原来厂家谋求自由空间

INFORGRAMES正式宣布将为DC开发“谍中谍”的续集，“谍中谍”是N64的热门软体，更曾经是N64最受期待软体，INFOGRAMES副总裁表示为DC开发能让开发小组更自由地发挥，该游戏预定今年内发售。

高科技公司宣布成立 DC阵营更加强大

拥有多项高科技技术的SANDBOX STUDIO公司于日前宣布成立，并在同时宣布加入DC，SANDBOX拥有绘图和网路方面多项新技术，目前正在请专利中，SANDBOX表示将在未来数周内公布有关将在今年内发售的DC游戏。

Dreamcast的新型周边设备

SEGA表示使用DreamCast来编辑网页是可行的，硬盘、FTP和其他相关工具都在计划中，另外据说MicroSoft甚至会发售其他语言版本的Windows CE for DC。

RPG大作“CLIMAX LANDER”专访摘要

1月15日Climax的总裁接受了杂志对于RPG大作“Climax Lander”的专访，以下是谈话的摘要：

Q：请问“Climax Lander”会像“FF7”一样提供许多地方供玩家去探索吗？

A：基本上“Climax Lander”是发生在一个城镇里面，而城镇里面有许多的地方需要玩家去探索，而每一座寺庙、每一片森林里面都可能有一个迷宫出现。

Q：既然是在一个城镇里面发生，那么是否有许多人物可以和主角沟通吗？

A：是的，游戏中有大量的角色可以和主角沟通、提供情报等等，每个角色都有自己与众不同的生活方式和习惯，相当地有趣。

Q：据了解“Climax Lander”使用了大量VMS记忆卡的功能，是真的吗？

A：是的，我们会提供一个宠物鸡类型的游戏，和几个纯消遣性质游戏，也会有许多和DC版相关的游戏。

Q：战斗系统有特别的地方吗？

A：“Climax Lander”的战斗系统需要玩家去思考如何打倒敌人，与其说战斗是靠力量不如说是靠头脑。

Q：您认为使用DreamCast来开发是正确的吗？

A：SEGA提供一个亲切简易的开发环境，是目前游乐器中最好的，只是DreamCast玩家相对地要求更高品质的游戏，使得工作小组有较大的压力。

ASCII公司在SATURN上的最后一款游戏“DERBY STALLON”

在SEGA公司的强烈要求下，ASCII公司正在为SATURN开发深受马迷们喜欢的游戏“DERBY STALLON”，这也将是ASCII公司在SATURN出的最后一款游戏。目前SEGA公司计划在发售最后一个SATURN游戏后，将针对600万个SATURN玩家举办感谢会（仅限日本），为SEGA第一台数字式主机画上一个句号。

POCKET STATION发售引起抢购狂潮

1月23日，日本电玩迷们在电玩发售店开门前一小时就已经排成长队，等待着POCKSTATION的发售，形成了一股抢购的狂潮。在发售后不久店里的存货已经抢购一空，到了下午来的人更多了，但是等到的只是失望，而SONY公司并未说明会再提供多少货到零售商手上。目前国内也有少数游戏商有POCKET STATION，但是价格可能比SONY所发布的价格要高，可能是抢购的原因，把价格给炒起来了，有意买它的朋友可以等一等再做打算。

EA公司正开发“极品飞车4”

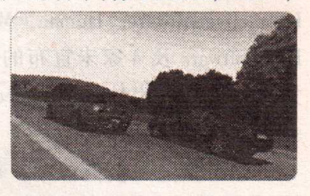
正当我们玩着《极品飞车3》、惊叹于那精彩绝伦的图像时(我甚至还不熟悉其中的一些赛道),没想到EA却已经在悄悄地开发它的下一版本《极品飞车4》了。

《极品飞车》系列一直是赛车迷中的首选游戏,其制作水准与游戏的表现形式一直处于同类游戏中的领先地位,特别是《极品飞车3》带给了我们振撼性的感受——简直太刺激了。那么它的下一版本将带给我们什么呢?

在《极品飞车4》中,将继续保留上一代中非常成功的“追击模式”,不过将更加激烈,更加刺激,而且在4代中加入一个奖罚措施,即你争我夺的赛车,失败者将会失去他的汽车,而你胜过对手,将得到奖金,也就是说,在4代中,将有钱的概念,你可以用你的钱去买车,也可以用你的钱去买汽配零部件,组装一部你自己的跑车,在这里,钱还有一个更加重要的用途:修车。因为在4代中,将会增加一个“损坏程度系统”。你再也不能开着你的世界名车到处乱撞了,因为你的每一次撞击,都会给你的汽车造成一定的损坏,如果你不修它的话,也许到最后你的世界名车已是面目全非了。这个系统使得游戏玩起来更加具有真实性。



《极品飞车4》将增加许多新的车型,除了上一代中的车型外,还将包括其他国家生产的名车,像Porsche, BMW, Trans Am……从EA发布了几幅图像中,我们可以发现在《极品飞车4》中,画面将变得更加细腻,使用更多的材质贴图,理所当然,它的配置要求也会提高,不知它在电脑上的最低配置要求会不会是PII 300 + VOODOO2。



俱悉,EA将在99年5月份发布《极品飞车4》的PS版,而PC版可能会等到11月份发行,让我目拭目以待吧!



MIDWAY正在制作新的“MORTAL KOMBAT”系列

Midway正在制作PS及N64版的“Mortal Kombat: Special Forces”,亦表示也有制作Dreamcast版的可能性。这是第二个“Mortal Kombat”的冒险动作系列游戏(第一个是“Mortal KombatMythologies: Sub - Zero”)今集的焦点是集中于Special Forces的成员Sonya及Jax, 3D环境类似“Mario 64”及“Tomb Raider”的形式,动作部份就类似“Final Fight”,不过就以“Mortal Kombat”的格斗型式进行。另外, Midway亦正在开发Dreamcast版的“Mortal Kombat 4”,不过现在还在找更适合的名称,因为游戏不算得上是“Mortal Kombat 4”,只是非常相似。游戏会有新的角色及背景,预定是与美版Dreamcast同时推出。

SNK最新格斗游戏“格斗之王F”

SNK于1月12日宣布最新版本的格斗之王叫做格斗之王F (King Of Fighters F), SNK表示这个格斗之王游戏和以往是截然不同的,不论是在玩法或招式上,另外,到底DC版格斗之王是从格斗之王98改编还是根本就是这个格斗之王F,对于这个问题,SNK的答案是:“如果你仔细看SEGA正式公布的发售日期表,就会发现SNK从来没有说过要为DreamCast开发格斗之王98,只说要开发格斗之王。”虽然SNK的讲法很狡猾但是却暗示了这个可能性。



DC新的冒险游戏“UNDERCOVER”

Pulse Interactive的社长石川雅康表示Dreamcast的“Undercover”是一个冒险游戏,有点类似“Bio Hazrd”,不过游戏中没有怪物,而且是全3D的游戏。“Undercover”会于2月1日在日本发表,将于春季东京游戏展中展出。他说“Undercover”已差不多开发了3年,原本不是为Dreamcast开发的,而是另一部次世代主机,不过后来与Sega达成协议才开发成Dreamcast游戏。



KONAMI公司为PS版的跳舞游戏发售的一种周边设备

这就是KONAMI对应PS游戏“Dance Dance Revolution”发售的一种外设,需要用脚踩相应的按键来玩这游戏,可以两人同时游戏,将在今春发售。喜欢这款游戏的人不妨买来回家一试,可能会有不同的感受吧!



SEGA将推出纪念集

为了纪念SEGA在赛车游戏上的成就,将推出一个命名为SEGA RACING的音乐CD(soundtrack)里面收录了10个SEGA赛车游戏所使用的音乐,包括Daytona 、SEGA RALLY、Touring Car、Le Man 24、Scud Race等。

SEGA将在电脑上推出Sonic和加菲猫纪念游戏集,里面分为两个主要的部份,一个是Sonic,另一个是加菲猫。



东京电玩展参展单位介绍以及部分参展软件介绍

在今年的春季东京游戏展中总共会有79家游戏公司参展，其中29家是会展出Dreamcast相关的产品。这29家游戏公司是Ascii，Atlus，Imagineer，UEP Systems，SNK，NEC Interchannel，ESP，Capcom，Culture Brain，Koei，Konami，Sega，Taito，Takara，Data East，Namco，Japan Computer System，Hudson，Bandai，Bullet Proof Software，Victor InteractiveSoftware，Human，Media Works，Ubi Soft，River Hill Software及4家未宣布的公司。最令人期待的就是究竟Namco会展出什么Dreamcast游戏。春季东京游戏展将会于3月19至21日举行。

春东京电玩展共有29家软体开发商会展出DC游戏，其中最引人注目的就是NAMCO，根据目前CESA的资料，NAMCO要展出3个DreamCast游戏，BANDAI也要展出DC游戏，可是应该不是“机动战士刚弹”，另外深受游戏迷喜爱的SNK和NEC阿贝纽都要展出DreamCast游戏，据说，SNK要展出格斗之王以外的游戏，而CAPCOM也会展出他们制作的RPG。



SEGA OF JAPAN 在欧洲发行新型债券

SEGA OF JAPAN宣布将在欧洲发行价值300亿日元的浮动汇率债券和500亿日元可转换式债券，在2006年3月31日到期，而付款日是2月11日，这个债券将在卢森堡证券交易所挂牌，但是汇率和其他细节仍是未定，有兴趣购买的读者请注意近期的商业杂志。



CAPCOM公司移植“乔乔的奇妙冒险”于PS上

1月20日CAPCOM公司正式宣布“乔乔的奇妙冒险”在PS上开发，发售日为今年夏季。这个游戏是移植自CPS3的2D格斗，虽然CAPCOM公司曾经说CPS3的游戏不能移植到32位主机上，但这回看来他们是自己失言了。只是PS连CPS2游戏的移植都差强人意，这个游戏的移植度实在令人担心。另外DC版的“乔乔的奇妙冒险”将在PS版之后发售。



DC新赛车游戏“SUPER SPEED RACING”

美国SEGA宣布DC的赛车游戏“SUPER SPEED RACING”是得到Championship Auto Racing Teams(CART)正式授权开发及得到CART冠军车队Team Rahal协助设计。游戏中的赛车声音是录自真正的CART赛车，包括上年的冠军车手Bryan Herta。预定3月24日推出。

“圣柜传说”续作将会在PS上出现



ENIX将于3月18日为PS发售“圣柜传说”的续作“Mystic Ark Maboroshi Gekij”，这个续作是一个冒险游戏，冒险将在四个四维空间的世界中展开，一个叫“Ark”的精灵将随同你一起冒险，而且他还会在战斗中召唤其它的精灵来助你一臂之力。



DC VF3 tb在北美呼声很高 北美玩家期待DC上市

虽然DreamCast还尚未在北美正式开始发售，但是三大游戏杂志之一的Gamer's Republic的读者票选DreamCast VF3 tb为1998最佳格斗游戏，Tekken 3则以极大的落差排名第二，DC在北美可说是未演先轰动，SEGA OF AMERICA可望在北美收回失土。



VIDEO SYSTEM宣布为DC开发一个赛车游戏

Video System召开记者会做出正式宣布，Video System将为DreamCast开发一个赛车游戏，并表示已经和赛车总会签约，日后只有Video System可以在家庭游乐器上使用真正的F1赛车手、跑道……的资料，DreamCast版预定在今年内发售。

光荣又有DC新品

光荣宣布为DC制作一款3D动作冒险游戏“七之秘馆~战栗的微笑”，是PS、SS同名作的续集，有二人同玩的模式，分别操作不同的角色在不同的地方冒险，以分屏的方式表现，今夏发售，6800日元。

其它光荣将发售的DC游戏有“信长的野望~将星录”、“三国志Ⅵ”预定3月25日，还有“麻将大会2”，这款游戏是采用3D POLYGON制作的，将于3月4日在日本以6800日元的价格发售。游戏里出现众多著名人物，如一休、拿破伦、孔子、关公，甚至还有埃及女王。



“STREET FIGHTER ZERO 3”将移植到DC上？

相信大家都玩过“STREET FIGHTER ZERO 3”这款游戏，而CAPCOM公司有意将这款游戏移植到DC上。虽然CAPCOM OF JAPAN公司还未正式宣布这个消息，但是日本媒体非常有把握地报导CAPCOM公司将移植该作到DC上。

电脑 RPG 名作“仙剑奇侠传”将于 3 月 4 日推出 SS 版

大宇的著名 PC 中文 RPG“仙剑奇侠传”的 SS 版终于决定在 3 月 4 日推出。SS 版“仙剑奇侠传”已改为日文游戏，将会由 Sega 负责发行，售 5800 日元。目前只有日文版的游戏，但中文版游戏不知何时问世。



有关 DC 版“恶魔城”的最新资料

美国 Konami 正在开发的 Dreamcast 版“恶魔城”完成度已有 85%，游戏的引擎已经做好，现在开发人员只是在为游戏的关数及图像进行最后修整。而 Dreamcast 版的“恶魔城”会像 SS 版的“恶魔城 X”一样，每关只能读取一部份的关卡资料到主机的 RAM，因为游戏须要很多的 RAM 来贮存图像资料，所以游戏中途会读取其馀关卡的资料。Konami 表示 Dreamcast 版“恶魔城”会在 5 月的 E3 展中首度亮相。



SEGA 成为英雄足球队阿仙奴的球衣赞助商

Sega 承继了 JVC 成为了英国足球队阿仙奴(Arsenal)的球衣赞助商。Sega 与阿仙奴签署了一个达一千万英镑的交易，使 Sega 成为英国足球史上付出最昂贵金钱的球衣赞助商。

阿仙奴在合约里要求 Sega 每年付出 250 万英镑来成为球衣赞助商，总共要赞助 4 年。相比起曼彻斯特联队(Manchester United)，他们只是要 SHARP 每年赞助 150 万英镑。阿仙奴表示达成交易后，可以保证 SEGA 在欧洲球赛中有足够的曝光率。



SEGA 正式宣布“UNDER COVER”为立体射击游戏

SEGA 公司于 1 月 19 日正式宣布 DreamCast 游戏——“UNDER COVER”是一个光线枪射击游戏，由 Pulse Interactive 开发 SEGA 公司协助和发行这个游戏，在 2 月 1 日的发表会上，将同时发表 DreamCast 的光线枪，“UNDER COVER”和光线枪也预定在春季东京电玩展上展出。

玩 D2 试玩版可获得礼物

WARP 表示随“Real Sound 2”附上的 D2 试玩版(“D2 Shock”)将对应 MODEM，玩家在完成试玩版后会得知分数和一组密码，玩家可进入 WARP 的网页，使用这组密码去登录名字和分数，WARP 会排出一个排行榜，名列前茅的玩家据说可获得礼物。

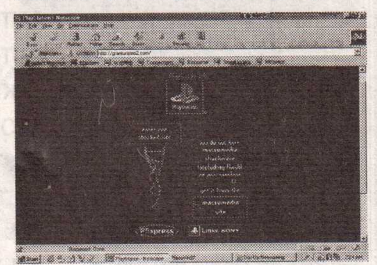


SEGA 公司与丰田汽车公司联手销售 DC

据报道，从’99 年 2 月 15 日起，SEGA 将与丰田汽车公司联手进行 DC 的销售工作。届时丰田汽车公司将会通过自己已有的销售网络来进行 DC 的推广销售，并且丰田汽车公司希望在 1999 年内可以售出 50000 台的 DC。到时丰田汽车公司不但销售 DC 的主机，而其它的周边设备和软件也会一起进行销售，本人希望 SEGA 公司和丰田汽车公司的联手销售能取得成功，来挽回 SEGA 公司的损失，并且能突破 100 万台。

SONY 为赛车游戏“GRAN TURISMO 2”开设的网页

近日，SONY 公司为他们值得骄傲的赛车游戏“GRAN TURISMO 2”申请了一个互联网域名，它的网址是 http: // granturismo 2. com，这个网站现在已经开始运作，有兴趣的朋友不妨去访问一下，另外该游戏的发售日目前还没有定下来，敬请大家期待吧！



1998 年度南美电视游戏销售榜

这是 NPD 公布的 98 南美电视游戏销量最大的前 20 位，N64 与 PS 游戏之比为 8: 12，N64 在 97 年发售的 007 占到了第一名。

名次	游戏名称	机种	厂商
1	GoldenEye 007	N64	Nintendo
2	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo
3	Gran Turismo	PS	Sony
4	Banjo & Kazooie	N64	Nintendo
5	Super Mario 64	N64	Nintendo
6	Resident Evil 2	PS	Capcom
7	WCW/NWO Revenge	N64	THQ
8	WWF War Zone	PS	Acclaim
9	Crash Bandicoot 2	PS	Sony
10	Madden NFL 99	PS	EA
11	Mario Kart 64	N64	Nintendo
12	Tekken 3	PS	Namco
13	Crash Bandicoot: Warped	PS	Sony
14	NFL Gameday '99	PS	Sony
15	Metal Gear Solid	PS	Konami
16	Yoshi's Story	N64	Nintendo
17	1080 Snowboarding	N64	Nintendo
18	Tomb Raider	PS	Eidos
19	Crash Bandicoot	PS	Sony
20	Nascar 99	PS	EA




新作发售一览表

PLAY STATION

1999年3月

3月4日	SILENT HILL	KONAMI	SLG
	圣少女舰队 VIRGIN FLEET	KONAMI	SLG
	TOMB RAIDER 3	ENIX	ACT
	SONATA	TEEN AND E SOFT	RPG
	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTANMENT	不详
11日	FINAL FANTASYⅧ	SQUARE	RPG
	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE	RPG
	GLOBAL FORCE 新·战斗国家	SCE	SLG
	火魅子传 恋解	博报堂	SLG
18日	MYSTIC ARK～梦幻剧场～	ENIX	AVG
	电车GO!2	TAITO	SLG
	电车GO!2 SPECIAL GIFT PACK	TAITO	SLG
25日	THE KING OF GIGHTERS 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	FIG
	1970年代风机械人动画P-X侠	AROMA	STG
3月上旬	目标!名门棒球部	BUST	SPT
	吸血鬼传说	ARTDING	不详
3月下旬	PALORI! PRO 7 弹珠实机模拟游戏	日本 TELNET	SLG
3月发售	建设机械 SIMULATOR 充满 KENKI	富士通电脑系统	SLG
	TOMY CAR TOWN 创作室	TOMY	SLG
	GALLOP RACER 3	TECMO	RAC
	今夜也是千两箱	E3 STUFF	不详
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	SLG
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	RPG
	SOUL HACKERS	ALTUS	RPG
	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	WARP SYSTEM	ACT
	职业麻雀(兵)2	CUL TURE BRAIN	TAB
	摇滚都市 OSAKA	KING RECORD	SLG
	CINEMA 英会话 VOL.3 岚之丘	SUCCESS	ETC
	决定!英雄学园!!	CSC MEDIA	FIG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	ACT
	PACHINSLOT MASTER(SAMMY SP)	TEL 研究所	TAB
	N GAUGE 驾驶气氛 GAME	东芝 EMI	SLG
	CAPTAIN LOVE	东芝 EMI	SLG
	TURNING POINT	NAXAT	SLG
	CYBEMETIC EMPIRE	日本 TELNET	AVG
	小不点 RALF 之大冒险	NEW	ACT
	新世纪 GPX 高智能方程式新的挑战者	VAP	RAC
	超时空要塞 MARCOSS 可有记起爱	BANDAI VISUAL	STG
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	FIG
	超级机械人大战F完结篇	BANPRESTO	SLG
	全日本摔角～王者之魂～	HUMAN	SPG

SEGA SATURN

1999年2至4月

3月	职业麻雀指南"兵"	CUL TURE BRAIN	TAB
	由 IKSS 开始……	KID	AVG
99年春	SYNCHRONICTITY	A. D. M.	AVG
	THE RUINS	A. D. M.	AVG
	D&D COLLECTION	CAPCOM	ACT
	心跳回忆剧场系列 VOL.3 出发之衿	KONAMI	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	STG
	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	SLG
99年	SONIC 3D	SEGA	ACT
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	ARPG
发售日未定	弹珠机俱乐部	I. S. C	ETC
	DERBY STALLION	ASCII	SLG
	MONSTER MAKER 神圣匕首	NEC INTER CHANNEL	SLG
	WORTH WARS	ELF	RPG
	神罚人生的意味	GAINAX	SLG
	魂斗罗～战争之遗产～	KONAMI	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	不详
	SUPER 301 S. Q.	日本物产	SLG

NINTENDO 64

1999年3月

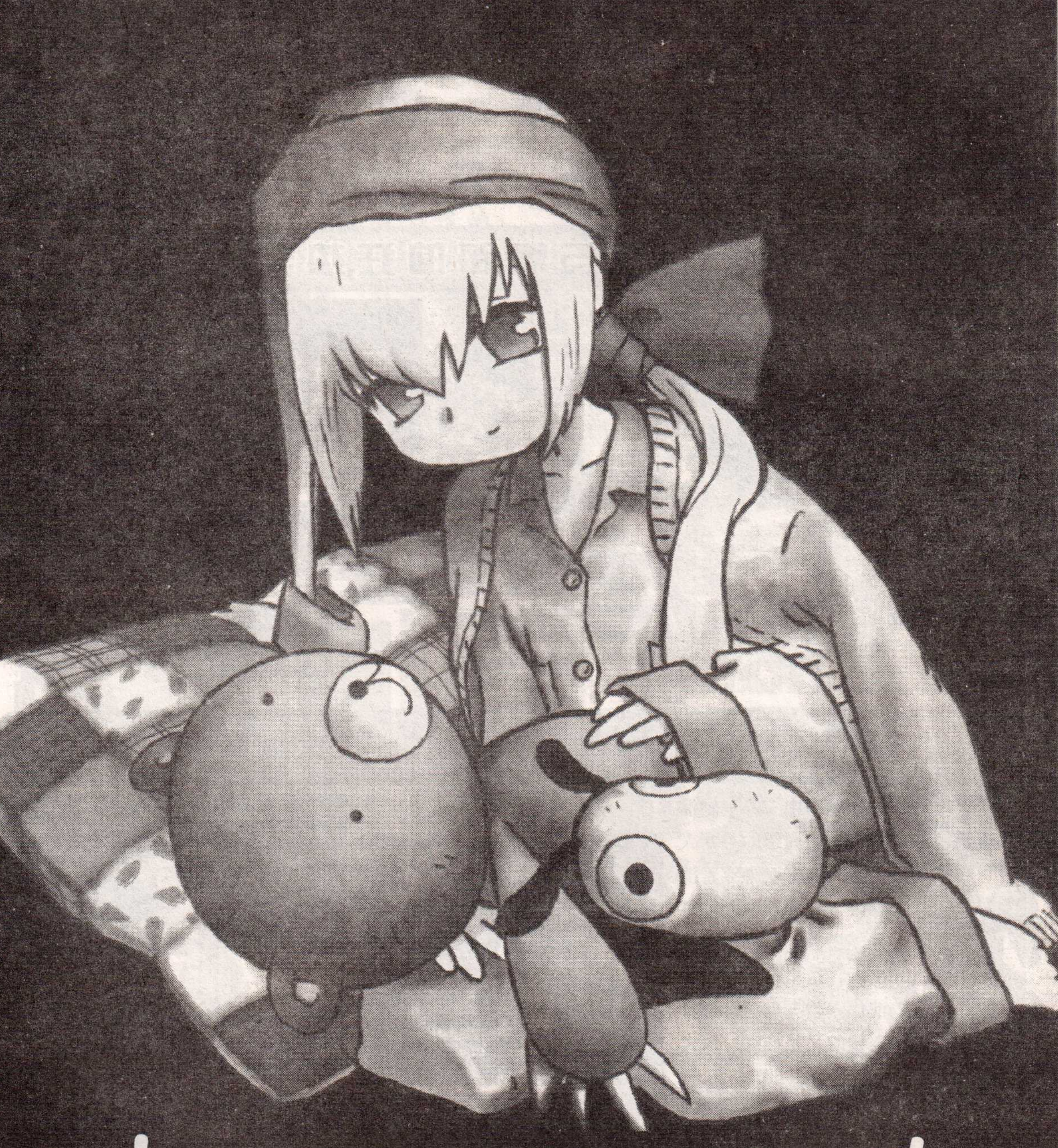
3月4日	恶魔城 杜拉基拉默示录	KONAMI	ACT
3月	超空间夜间职业棒球王2	IMMAGINEER	SPT
	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	RAC
	64大相扑2	BOTTOM UP	SPT

Dreamcast

1999年2至3月

2月25日	REAL SOUND 风之 LIGRET	WARP	AVG
3月4日	麻将大会2	光荣	ETC
	BLUE STINGER	SEGA	ACT
	PUYO PUYO	COMPILE	PUZ
3月中旬	BUGGY HEAT	CSK	RAC
3月	DIGTAL 竞马亲闻 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	ETC
	死亡之屋2	SEGA	STG
3月25日	三国志Ⅵ	光荣	SLG
	漫画英雄对 CAPCOM	CAPCOM	FIG
	信长野望－将星录	光荣	SLG

神機世界Evolution



happy new year!



BUST A MOVE 2

NEW PS

责编/E·T

厂商:ENIX
类型:ACT
媒体:CD－ROM
发售日:1999年春

再次体验韵律与舞蹈的狂热与兴奋

不同风格的舞蹈者的舞蹈对战游戏“BUST A MOVE”的继篇终于出场了。在游戏中玩者对应音乐发出指令，让画面内的人物做出各种漂亮的动作，做出更加正确指令，且跳舞难度高的一方将获胜。制作人员除音乐方面外几乎一样，每个舞台的音乐、舞蹈的设计都被更新，可以进行新舞蹈的比赛了。

指令输入的时机是关键!



▲在一对一的舞蹈比赛中正确的指令输入是产生高度舞蹈动作及高得点的关键所在。

热舞!

◀包括前作的主人公在内，游戏又有许多新的角色出现。



好听的舞曲!

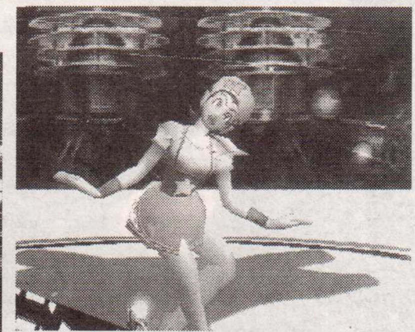
◀在比赛中不同的场地会出现不同的舞曲来进行伴奏。



新人物大量出场

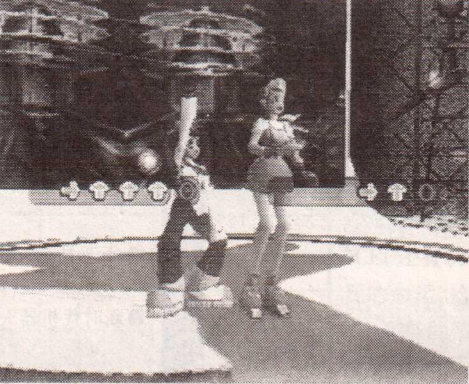
本作中有穿滚轴溜冰鞋或跳日本舞的新风格舞蹈者出场。这里介绍的是新人物COMET。双脚穿着滑冰鞋，在场地中滑动跳舞，还有一些别的人物出场，这里没介绍的有前代人物再出场，跳日本舞的又是谁呢？请大家等待吧!







COMET





不同人物独有的跳舞指令

在"BUST 2"中为了能更好地进行比赛，因而对前作游戏的系统作了一些改良，其中最重要的是每个人物独创的舞蹈指令。

在前作中所有人物几乎全用同样指令跳舞，本作中依据人物设定，每人都设有个性化的舞蹈指令，这样玩者与画面内人物一体化的感觉增强了，而各人物的舞蹈个性也被更加强调了。

时机决胜负的新系统

在本作中按键时机不同，各人物的舞蹈也有变化，产生不同的分歧。也就是说，合着音乐的4个节拍，在最合适的时候按键或是稍迟一些按键，下一个舞蹈动作不同，这次刊出的开发中的画面还未采用，而是与制版中舞蹈指令表示同样是时间范围。



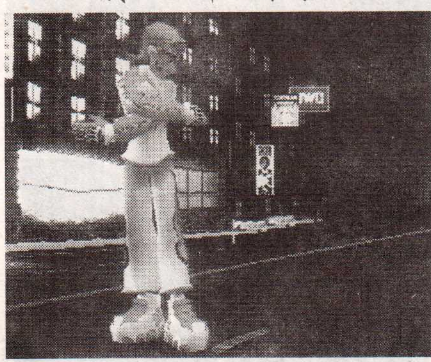
强调个性的自创舞蹈动作!

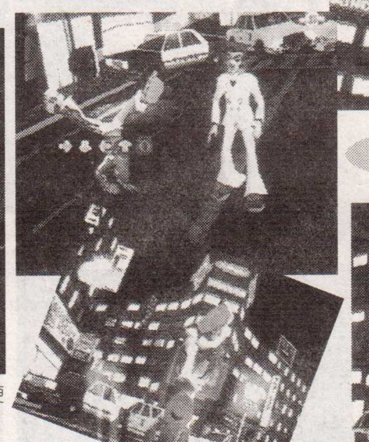


◀在前作出现的角色本次加入了许多新的舞蹈动作。

富有魅力的舞蹈

我——舞王来了!





舞蹈的真髓就是自然地表现自己!



◀要想获得高的评价及分数，在指令输入时就要避免错误的输入，以正确的指令完成全套动作便能获得高评价。

▲游戏中每个角色都有独特的登场动作，从动作中便可看出这些角色的个性及特点。

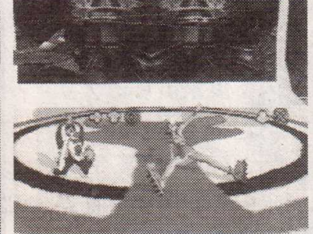


以暴力为职业，22岁，终于从劳教所中放出，与同狱的朋友们组成了暴力风格舞蹈群，不跳舞时与同伴们去抢劫银行。

钉死画面中跳得好的一方

在游戏画面有时会偏向一个舞者不动，这是因为跳出高难度舞蹈的一方独占画面，在本作中也仍存在。





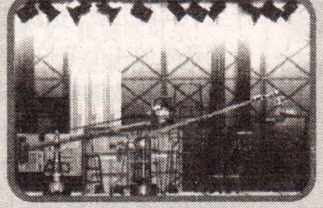
◀当画面将场上的角色缩小后便可看清楚比赛中两位选手的全部动作过程。

决定舞蹈后舞台将有变化

DANCE 比赛舞台，每个人物都有一个，这些舞台因为舞者跳出漂亮的动作，将能够变化形状。其中有宇宙空间扭曲、大佛飞出、寿司跳舞等特殊视听效果的舞台。

ギティーN・舞台

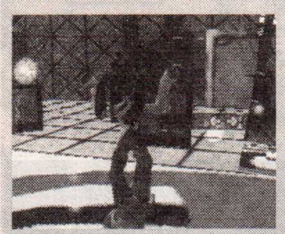
在本作也继续出现。她的舞台是 TV 番组收录有“LOVE LOVE 战士キティ最好”音乐的地方。





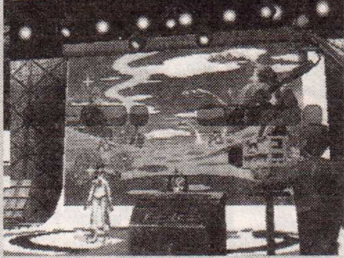


外交官的父亲和超级模特的母亲所生的 13 岁女孩，宽松的袖子是她的标志，头上坐着的是会说话的宠物コロンボ，善长爵士与跳步结合的新型舞蹈。



▶在舞台后面是巨大的彩色背景，并且有摄影人员在场上。





▲▶在这样令人激动的舞台上表演确实是件不容易的事情。

ショーティ・舞台

ショーティ的舞台是“丛林ツアーズ”的游乐园。水上前进的船是跳舞的地方，沿着水路的前行，有恐龙出来咬，进入蛇头的怪洞，出现恐怖幽灵等各种各样的机关。

コメット・舞台

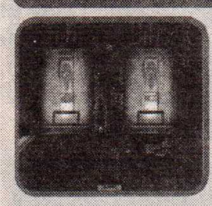
コメット的舞台是在打工处旋转寿司店“寿司，PLANET”之前，店的左侧有广告女郎ゴメット的形象广告。





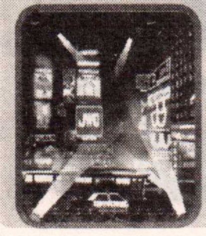
▶好像是在某个公园的小河上进行舞蹈，不过真的能在木筏上站稳吗？

ヒート・舞台



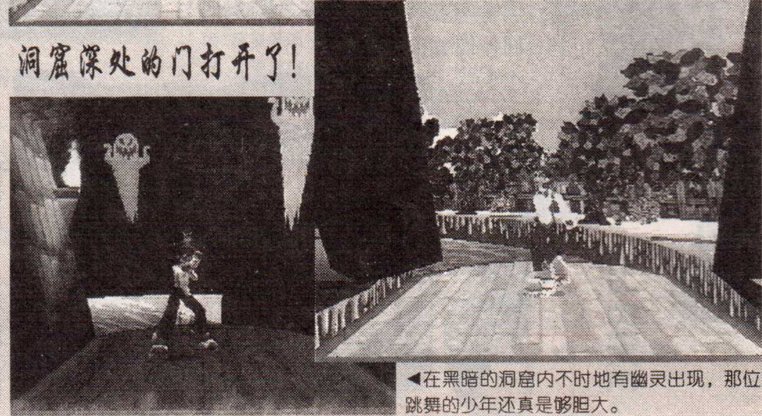
FIRE BOY 的名字非常合适，他的舞台是以溶炉后部为背景，人物乘在升降机上，一边环绕工场一边进行舞蹈对战。女郎ゴメット的形象广告。

ケリー・舞台



以警察的新形象出场的ゲリー，他的舞台是夜里的繁华大待，上面有许多霓虹灯。

洞窟深处的门打开了！



◀在黑暗的洞窟内不时地有幽灵出现，那位跳舞的少年还真是够胆大。

ウンジャマ・ラミー

音乐节拍 2

NEW PS

责编/E·T

厂商：SCE
类型：ACT
媒体：CD－ROM
发售日：1999年3月发售预定

音乐节拍游戏的第二作出击！

对应音乐按键的最早音乐动作游戏的第二作终于出现了，与前作“パラッパラッパー”不同，这回是向摇滚音乐（歌）进行挑战，前作风格的喜剧性人物和游戏性仍旧，而且这次还可两个玩。



◀在游戏画面中与前作同样有着按键的提示，掌握好音乐的节奏并且输入正确的指令便是此游戏的玩法。

▼玩者在输入指令后，电脑会根据你的失败次数为你打分，成绩表示则由画面左侧的四种类型作为参考。






节拍比赛吧！进行快乐的音乐与同伴一起

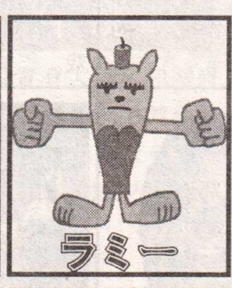


快乐地游戏吧！

主要人物中ラミー用吉它、マー用圆鼓、ケイテイ独唱组成了乐队“MILK CAN”。本页稍稍介绍一个她们的活动。她们要与人见面，不断举行一些演出，也许有时会遇上赏识她们的人……

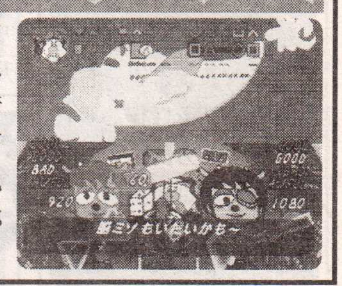






可两个人玩了吗？

前面说过这回的“ウンジャマ·ラミー”可以两个人玩，但细节还不清楚，不过这样小孩子也可与爸爸妈妈一起快乐地玩了，朋友、恋人、家人都一定会喜欢这样的。





虽然本游戏的风格与“啪啦啪啦啪”类似，但是却有着与它不同的玩法，游戏的音乐节奏依然会对玩者产生影响，另外玩者的指令动作也会随着音乐节奏的加快而变得复杂。

像这种风格迥异的音乐游戏现时在日本十分流行，游戏的画面虽十分简单，但是其游戏性以及玩者的参与性却是以往的游戏所不能相比的。





X GAMES

PS NEW

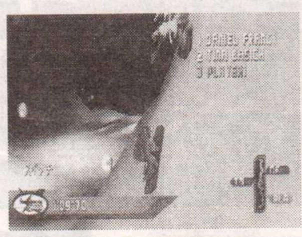
责编/E·T

厂商:EA·SQUARE
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:1999年3月发售预定

自由度非常高的滑雪游戏

"X GAME PRO BOARDER"是世界上顶尖滑雪好手出场的滑雪游戏，在玩的场地中有3D造形，所有斜面都可以滑行。另外BGM中有フーファイターズ和ランシッド等乐队，收录了最新的强劲乐曲。

可在各种地形上滑行





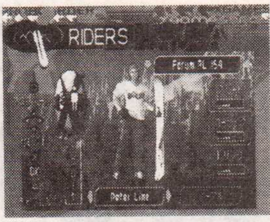


玩者可以自由地在冰天雪地中驰骋!

世界顶点8人出场

玩者可选择的是8个身具绝技的超级滑雪专家，玩者以他们的身份，再现了他们那些令人惊绝的技术。当然也可创出自己独有的技巧。可以学会的特技也有2000多种。

本游戏十分注重个人技巧，因此玩者要对各角色能力的平衡性作一番比较，不同能力的角色所要的操作手法也会不同，他们之间却都有着十分高超的滑雪技术。



▲选手的最好搭挡便是能力出众的滑雪板，它通常是选手取得好成绩的关键所在。



比达·莱因

因为讨厌受别人裁决，所以不出现在赛场中，但其中电视中可看到的大螺旋是很有名的。



迪娜·巴茜琦

作为女性滑雪家，是世界上最有名的，善长空中大跳跃和在空中停留。



多特·理查斯

善长高难动作的滑雪家，姿式极标准，除了滑雪，还爱好滑冰和电子游戏。



莫甘·拉芳迪

具有K2、DAIKI-NE、MOTHER NATURE的女性滑雪家，善长跳跃与特技结合的动作比赛。





杰米·琳

几乎不出场比赛，但全世界都十分关注她，此外还从事滑雪画报和服装的设计。



杰诺·丹

从天真的笑容中难以想象是个伟大的滑雪运动员，与ティナー一样是世界最闻名的女滑雪者。



迪利·哈贡森

17岁成为世界冠军的一位滑雪家，他的高难动作据说是他成功的数年前设计的。



达尼艾尔·布兰科

善长高难动作和垂直跳跃，出生于挪威，是仅次于テリエ的名人。

操作方法可以在2种中选择

初期设定是"アマチュアセットアップ"，但通过OPTION可切换至可进行复杂特技的"プロセットアップ"，两种操作同样，按×键为特技准备→放开×键为跳跃→跳中+键加□或△或○键可进行特技。



▲游戏的玩法虽比较简单，但要掌握复杂的技术却不是那么容易的事情。

严峻的地形将考验你的技术！

利用十字键来调节滑行的姿式！

▼由于选手将不断地遇到各种严峻的地形，因此玩者的动作就要根据这些地形而进行适当的改变。



可以欣赏到真实的花样滑雪

在现实中花样滑雪是一项极具挑战性的体育项目，在本游戏中加入了一些在实地拍摄的静止画面来进行说明，玩者可以在此欣赏这些"百闻不如一见"的精彩场面。













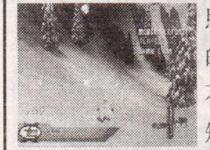
9种有特征的舞台

收录的赛场有9种，玩者在这些有个性且变化丰富的赛场中，可体会不同的滑雪乐趣。游戏开始时可以玩5个赛场，满足一定条件后还可再玩4种。这回介绍开头的5个赛场。

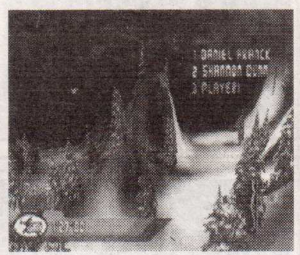


半夜进行的比赛

很酷的竞速比赛场地，场地中设置的黄旗是容易照明路线的标志，不限于最短路线。







ハーフパープ

ハームパイプ（半圆形场地）的赛场，保持速度在左右墙间跳跃，作特技直到终点，必须在时限内到达终点，否则将出局。



体育场

クォーターパイプ（只有半边墙的ハーフパイプ），比赛特技得分的赛场，不是特技合计得分，而是最好成绩得分决胜负。





高台跳跃

设置有大跳台和障碍物的起伏形赛场，在这两个地方作出特技，并比较总得分，要以限定时间内最高得分为目标。



▲在跳跃中会遇到坡度较大的跳台，而从跳台跳下后又要面对的是各种不同的障碍物，这是相当困难的一关。

障碍速降

在场地中设置有不同的障碍物，并出特技并到达终点，比赛后合计得分最高的人为优胜。







悠久的伊甸

PS NEW

责编/E·T

厂商:ASCII
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1999年春

不想在悠久的大海原中旅行吗?

剧情由许多情节构成,每玩一次都可感受不同的乐趣,玩者是少年罗迪,在称为“伊甸”的不思议世界中展开了冒险,这里先对冒险中重要的“キューブ迷宫”和“高迪的发明工房”两系统进行介绍。



在“キューブ迷吕”进行冒险

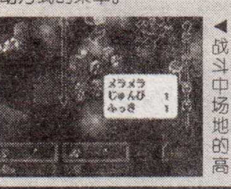
由最好的立体三维构成了“キューブ迷宫”。主人公们在称为キューブ迷宫的地图中可自由行动,遇到敌人后进入战斗。



▲战斗是以回合制的SLG形式,行动顺序的把握是获胜的关键。



▲在战斗中,会出现表示该角色行动方式的菜单。



◀战斗中场地的高低之差对战略有着很大的影响。

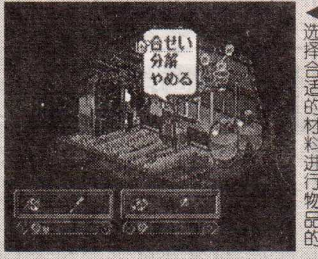
エコブロック是什么?

エコブロック是具有属性的能力,例如冰的エコブロック可用火属性魔法和道具熔化,掌握它的属性是攻略中的重点。

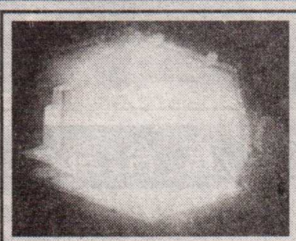


在“高迪的发明工房”制作物品

主人公的父亲是伟大的发明家高迪。在这个工房中除可调查冒险中得到的物品外,还可合成、分解物品。把オーブ和木棒合成的话,可做出有魔法的道具メラメラ杖。



◀选择合适的材料进行物品的合成。





当合成后发生了大爆炸则表明你的实验是失败的,那么也只好再重新试一次了。



如果可以收集到更多的物品将会有利于合成的进行,在物品选择上虽说没有一定的限制,但是如果“相克”的物品在合成时成功的机率会很低。





介绍游戏初期的剧情

广阔的大海中飘浮着“伊甸”的风车村多比安，宏大的故事就从这个村子开始，因某事故原因主人公罗迪和妹妹迪茜被从村中赶出来，为了找到故乡迪茜开始旅行。冒险中得到可在悠久的海中航行的维尔特康斯号后，到不同的岛，进行搜索，在各地得到的“伊甸的钥匙”是……？罗迪等能找到母亲在等他们的村子并平安归来吗?

罗迪

喜欢摆弄机械，发明家的后代，好奇心强且认真努力，性格坚强，15 岁。



迪茜

罗迪的妹妹，兴趣是使用魔法，永远充满梦想，有条尾巴，13 岁。



◀▼选择好新的区域后便可可始行动。

▲使用机动乘具可以到更远的地方去冒险。

序言

很久很久以前，地上战争之后形成了个国家，国子聚集学者，为了寻找永远的幸福而建了个塔，祷求达到了天上，神托给国王 8 块石头，国家在宝石的引导下走向繁荣。国王又希望能通过宝石得到永远的时间，宝石放出了光，国王的手触过的东西全都消失在天空。此后大地没有回到地面上，于是不久何时这块地方被称为悠久的伊甸……

序章 风车村多比安

罗迪等在村子地下仓库探险，偶然得到了宝石的地图，就前往炭坑ブロック，找到了村中已失踪的煤炭，两人又进入了机关室，突然风车起动，村子变加速，于是多比安村开始在空中胡乱移动了。



▲▼在炭坑的最深部沉睡着许多令人垂涎的宝物，而看守它们的却是令人恐怖的魔物。





第一章 森之岛——多瓦普森林

因为多比安村撞上了森之岛多瓦普森林，罗迪被村人起了出来，到了森之岛。为了解决关于森林的战争，多瓦普骑士海赛尔耐特加入进来，借助飞过悠久之海的怪鸟加尔达，3 个人离开了森之岛。



▲▼在村中人们种植蘑菇的原因是因为森林的枯萎吗?



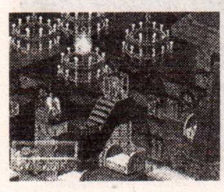


第二章 海之岛——人鱼王国

乘着加尔达，他们飞过悠久之海，寻找多比安村的他们被卷入暴风雨，飞到了海之岛人鱼王国，与海盗伊格尔战斗后得到了飞空海盗船雷尔特康斯号，这样就可自由飞回悠久之海了。



◀▼人鱼岛上的海贼是相当可怕的。





第三章 魔法之岛

一行人来到魔法岛，岛上正要召开魔神祭武术大会，奖品是伊甸钥匙之一“炎之加凯拉”，他们得到了加凯拉，又开始旅行了。



参加魔神祭典







恶魔城默示录

N64 新作追踪

责编/E·T

厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：卡带(96M)
发售日：1999年3月11日

游戏中存在的时间流逝

转变为立体动作游戏的"恶魔城默示录"地图变得更复杂，隐藏的谜也更巧妙，而且本作中还有了时间的消失，只有在白天才可得到的道具和只有夜间才可见到的……像这样的有时间限定的事件会不断发生。

还有吸血鬼等魔物到了夜间，攻击力和防御力等参数会上升一段。也就是说与强敌战斗时必须注意时间，请观注画面左上的时钟。





◀▼夜间行走时是相当危险的，因为当出现满月的时候，魔物们的行动相当恐怖。



曾经玩过FC版"恶魔城2－咒之封印"的玩家可能还记得，那时的游戏便有白天黑夜之分，而魔物的能力也随昼夜的交替而变化，继承了这一点的N64版可能会成为一个ARPG。



▲从远处望去可看到正在空地上徘徊的魔物。





注意状态

玩家的状态会到特定敌人攻击时会变化，要特别注意的是被吸血鬼系吸血后发生的吸血鬼化，平时使用两种武器的主人公，变成这个状态就只能使用一个了，在出现吸血鬼的地方应带有回复用道具"净化石"。以后游戏中还会出现各式各样的魔物，它们的状态攻击也是应该注意到的地方。



◀▼在冒险中要尽量多的携带必要的回复道具，以免使自己陷于不利。



序盘舞台彻底介绍

关于初期战斗，公开前4个舞台，游戏中两个主人公莱因哈尔特和凯莉，他们的路线上分别会有微妙的变化，在前3个舞台是同一路线，但第4场却是完全不同的地方，只是最后又合在一起了。





STAGE 01 沉默的森

静静的森林中的舞台，在到恶魔城门前有4个铁栏阻挡。找出森林中设置的各种机关打开铁栏再前进，难度不高，只是些基本操作。

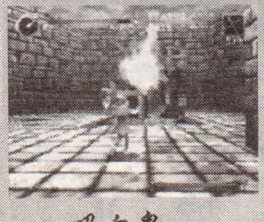


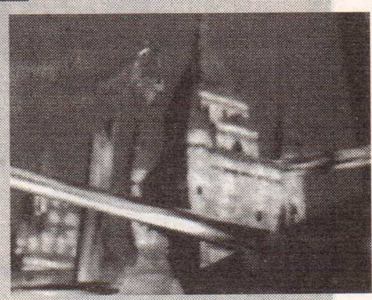


▲▶沉睡在森林中的骷髅兵会不断地向你攻击。

STAGE 02 城墙

在城门内也有两个铁栏，要打开它，就必要到左右两个塔的最顶端打开开关。





吸血鬼—德考拉复活了!?

STAGE 03 恶魔城别墅

穿过城门也还没进入恶魔城，前面是恶魔城的别墅，这里的目的是打倒其中的馆主，找到通向地下的暗道，这关比以前出现的怪物多，还有许多谜。



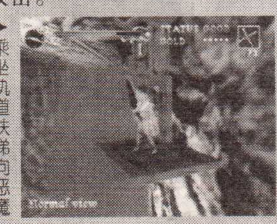
◀▼进入恶魔城后地形会变得异常复杂，而出现的魔物也会是多种多样，因此玩者在此要多考虑一些好的进攻方式。



STAGE 04 地下坑道

莱因哈尔特从地下坑道走进恶魔城，坑道中有上半身为美女，下半身为蜘蛛的“アルケニー”出现，注意它的毒攻击。





▶乘坐轨道扶梯向恶魔城中心部前进，由于掉下去就会死，因此要集中精神对付袭来的魔物。

STAGE 04 地下水路

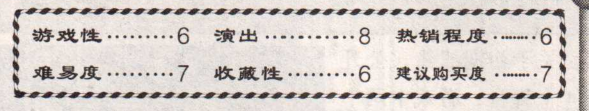
凯莉是由地下水路去恶魔城，水路的水中充满了毒，掉下去马上就死，要安全走进。





市场导游 封神领域

PS	对战 ACT	CD－ROM	使用记忆区 1
	YUKE'S	1月14日发售	



游戏性	演出	热销程度
6	8	6
难易度	**收藏性**	**建议购买度**
7	6	7

带有动画色彩的3D格斗游戏

使用十字键、△键、□键来操作的3D对战游戏，虽然控制键较少，但包括空中连击、超必杀技、轴移动、投掷技等几乎所有的对战要素。

游戏中还搭载了学习机能，可以让玩家与电脑操纵的对手进行强化训练。



◀可使用的游戏角色多达10人。



▶将超必杀槽攒满后便可使用华丽的必杀技。





◀游戏中各种对战场面的角度都会随机变化。

充实的游戏模式

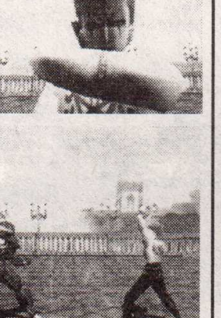
STORY MODE



◀带有动画风格的故事模式。



◀战斗中还会出现各类重要事件。

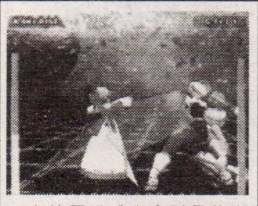


VERSUS MODE



▲与友人对战时可充分地享受到其中的乐趣。

PRACTICE MODE



▲在练习模式中会对各种类的连击技进行说明。

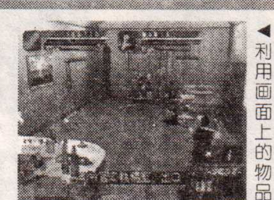
市场导游 DEEP FREEZE

PS	AVG	CD－ROM	使用记忆区 1
	SAMMY	1月14日发售	

游戏性	演出	热销程度
8	7	8
难易度	**收藏性**	**建议购买度**
8	7	8

生化危机式的3D冒险游戏

在3D的场景中会出现许多要解谜的地方，在与敌人对战时动作性的要求也很高，玩者要在充满危机的迷宫内与各种各样的敌人进行周旋。

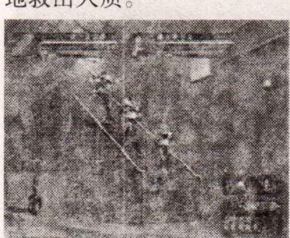


◀利用画面上的物品来躲避敌人的追击。

▶可以利用击坏某些物品后产生的爆炸将敌人打败。

把握场地的状况进行战斗

在超高层的建筑内玩者的任务首先是保证人质的安全，在所要求的时间内顺序地救出人质。





▲用L2键呼出同伴进行攻击或是防御。

武器与道具

游戏中有许多各式各样的武器供玩者选择，巧妙地对应战状而选择武器是玩家们应优先考虑到的。



选择谁当自己的搭挡呢？





接近战得意



射击类得意



爆破类得意



万能

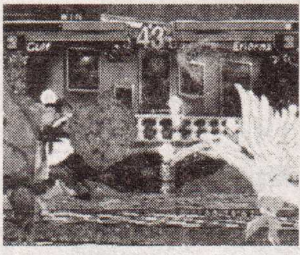
市场导游 斗龙传说

SS	对战 ACT	CD-ROM	使用记忆区 17
	SAI-MATE	1月14日发售	

游戏性……7 演出……8 热销程度……6
难易度……6 收藏性……7 建议购买度……7

骑上飞龙去战斗吧！

游戏是必须骑乘在龙上进行对战，这与以往的格斗游戏的风格是截然不同的，在SS版中还加入了街机版没有的生存模式，游戏总体表现忠实地再现了ARC版。



必杀技 D-POWER

本游戏的特征是代表龙之力量的D-POWER，发动后会显示其绝大的攻击力，因此在对战中要注意能量槽的积攒。



▲只要龙被打败，游戏便算OVER。

基本的操作方法

▼攻击键A、B可以切换其强弱度，玩者可根据情况而灵机应变。



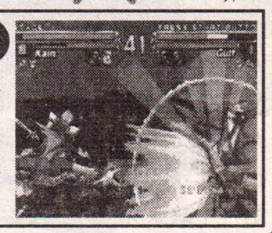
▼在对战中玩者也可以跳跃去进行攻击，但是跳跃后是不能防御的。



▲敌人攻击时玩者可利用类似于线移动进行躲避。

SPA 必杀技

SPA具有一击逆转的必杀效果，但是却有着使用回数的限制，使用回数在各关中都是不同的。



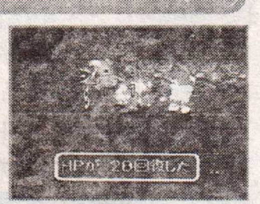
市场导游 陆行鸟的不思议迷宫2

PS	RPG	CD-ROM×2	使用记忆区 1
	SQUARE	1998年12月23日发售	

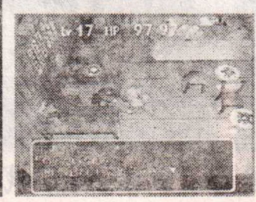
游戏性……8 演出……9 热销程度……8
难易度……8 收藏性……8 建议购买度……9

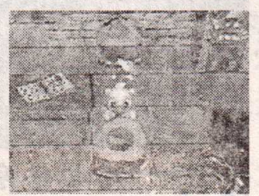
陆行鸟与不思议迷宫系列的绝妙组合





陆行鸟冒险游戏的第二作，比起前作游戏在操作手法上以及魔法系统上有了明显的改进，另外最引人注目的是加入了新的角色——白魔导士以及FF系列中的经典人物西多，这些辅助型的角色可以在某一特定事件内一起与陆行鸟进入迷宫，并且可以帮助你来进行攻击，这样便使得本作更充满了参与性。





海岸村中的设施更加丰富

在游戏初期便可以到达海岸村，在村庄中有许多熟悉的村民，他们的任务主要是来帮助陆行鸟进行武器道具的开发，另外在此处陆行鸟还可以为下一回冒险做更完全的准备。

村子的建设也随着游戏的进程而逐渐完善，当游戏进入中盘时，村子的主要建筑中的设施也会进入最后的完善阶段，另外当陆行鸟在迷宫中冒险失败后还可在村子外的海岸边得到意想不到的宝物。

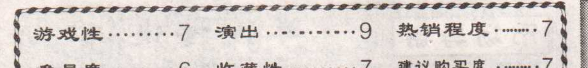


风光秀丽的海岸村

◀在景色秀美的海岸村附近不会有人想到还存在着一个相当恐怖的地下迷宫，而陆行鸟的任务就是要探索这里的秘密。

市场导游 新世代机器人战记

SS	S·RPG	CD-ROM	使用记忆区 2
	TAKARA	12 月 17 日发售	

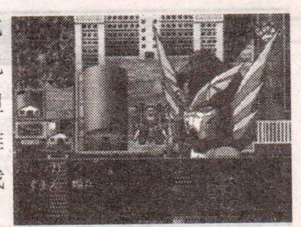


游戏性……7	演出……9	热销程度……7
难易度……6	收藏性……7	建议购买度……7



新世代机器人们会聚一堂

与 BANDAI 所拥有的机器人动画有着截然不同的风格，这便是本游戏中出现的勇者系列的机器人造型，拥有这些机器人版权的正是日本著名的游戏厂商 TAKARA，另外与"机器人大战"系列不同，本游戏的特点是故事性占了很大的比重，另外在动画表现方面也较"机器人大战"系列多，但是他的战略性以及游戏难度却比较低，这也是此游戏的一个缺点所在。

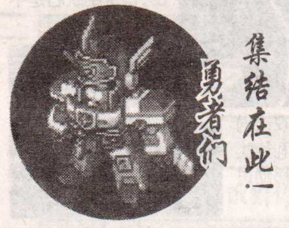


充实地故事流程

游戏中主情节共有 48 话，而在进行这些主情节之中还会不时地出现一些分支剧情，将这些剧情完成后可以将机器人的等级训练至较高的阶段，另外在战斗中各角色的特殊能力以及他们所持有的武器都有其所针对的特点，掌握这些对战斗会有很大的帮助。







勇者们集结在此！



市场导游 梦幻模拟战Ⅳ+Ⅴ

PS	SLG	CD-ROM×2	使用记忆区 2~3
	MASYA	1 月 28 日发售	

游戏性……8	演出……7	热销程度……8
难易度……7	收藏性……9	建议购买度……8

梦幻模拟战在 PS 上『完结』

"梦战"系列的最后两作，游戏的背景设定在"梦Ⅱ"之后二百年，其中"Ⅳ"与"Ⅴ"之间又有着内在的联系。游戏的一改以往的系统，使得游戏的战略性更为加强了。



梦幻模拟战Ⅳ中的三位主角

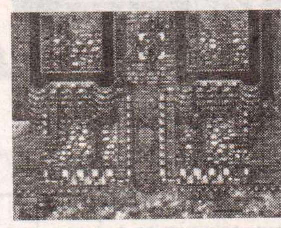


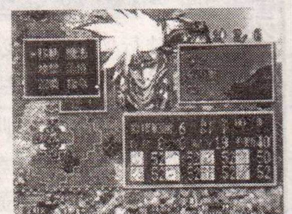


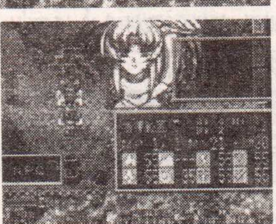


"Ⅳ"与"Ⅴ"共同的战斗系统

PS 版"Ⅳ"与"Ⅴ"的战斗系统与 SS 版的"Ⅴ"一样，可以说 PS 版的两个作品有着共同的玩法，这对于玩者来说是相当方便的，战斗形式虽还使用的是回合制，但是行动回数受指挥官的判断力而改变。





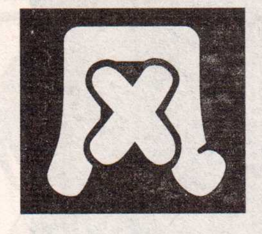




——走向终结的"梦幻模拟战"！



风云论谈





第三期

责编/DRAGON

拿到本期杂志时，大家是否已经完成了"最终幻想Ⅷ"，到时候不要忘了来稿谈一谈自己的感受！

在最近的"名作大家谈"来稿中，"燃烧战车"占了百分之九十五以上，由此可见其游戏在国内真是很受欢迎，本次尽量把有关于"燃烧战车"的评论多作刊登，也希望大家能换一换作品进行评论。

因为发行部的地址有所变化，以至于许多来信都没有详细的地址，或者邮编不清，因此希望被刊登作品的读者来信将详细地址告之，新的通信地址详见"名作大家谈"的后面。

大家对这个栏目有什么建议，也希望能够来信告之，以便于把此栏目办得更好。

谎言与真实 TRUTH OR LIES

最终幻想外传

真实性

SQUARE公司正在制作被称为"最终幻想"系列外传的作品，当然与曾在PS上推出的"FFT"没有太大的关系，这部作品属于原创类的游戏。在传闻中，"最终幻想外传"将会为DC移植，但真实度可信吗？

SCE再出击！优秀作品隐密制作中

真实性

一向以制作精品而著称的SCE公司近期一直没有展示其将于99年初抛出的作品，从其它公司员工处得知，SCE一直在制作新游戏，但是不清楚其游戏的具体内容和形式。在结稿前，突然得知，SCE正在制作两部新游戏，一部为名称叫"CAPTION BLAST"(爆破说明)的动作类游戏，而另一部则为"妖精战士"或"WILD ARMS"的续作。看来SCE还是对99年初的PS软件市场鼎力支持，只不过为了躲避于2月11日发售的"FFⅧ"的宣传及热卖，而没有及时公布这些消息。

PS上的暗里破坏神2

真实性

近日由欧洲方面传来消息，据称英国的CLIMAX为PS制作，将于99年发售的PC版的DIABLO 2(暗黑破坏神2)。消息的真实性不作讨论，以PS目前的机能尽全力的话制作百分之百移植的DIABLO还可以，但要想去应付DIABLO 2就很困难。所以如果CLIMAX真要为PS制作DIABLO 2就那么可能性较大的则是为PS的后继机制作。除了EIDOS和EA之外，还没见过什么欧美厂商能够吃透PS的机能，希望CLIMAX能制作出优秀的家用版软件。

99年4月最热门的话题登陆DC

真实性

世界杯虽然已经过去很久了，但是有关足球的话题或商品却依然是热门。对于日本GAME业界来说，自然不会放过"赚钱"的机会。KONAMI在家用机上被称为"足球GAME"的最高峰，其4部世界杯作品在PS及N64上大放异彩。作为ARC上的霸主，SEGA一直以"VIRIVA STRIKER"(VR射手)系列独领街机足球市场，这次世界杯时，SEGA也适时推出了"VR射手世界杯版"，赢得了不少的好评。这次DC登场以后，从街机上移植了不少的优秀新作到DC上，但是DC的作品中一直却没有运动类出现。(尤其是有关于足球的作品)，于是大家把目光却投向了"VR射手"系列。近日听闻，DC于4月份将会推一款足球游戏是街机中"VR射手"系列的最新作——"VIRTVA STRIKER 2 VERSION99"并且可对应DC的PDA，这样可以把自己在家中的专用队及阵容COPY到ARC中进行作战。消息虽然不错，但是据SEGA内部人士称这款作品的移植工作将由"元气"来完成，那么作品的水平将会是怎样的呢？

SQUARE将再次震撼业界

真实性

近日于日本刊物"少年JUMP"上透露，SQUARE正在制作一款足以震撼整个业界的著名作品续集，游戏的方式及制作水平将给大家带来患然一新的感觉。听到这个消息后，大家是否都十分震惊呢？目前对这个游戏还没有任何的消息传出，也没有提到过是PS还是PS后继机上的作品，只知道是著名作品的续集，那么SQUARE有什么著名系列呢？无非是"FF"、"沙加"、"圣剑传说"和"前线任务"，而著名作品也其本都属于这些系列，不知哪一个作品的续集呢？可能性较大的有"时空之轮"、"FF7"和"圣剑传说"这几部作品。

DC 诸大作公开日确定

真实性

1999年春季东京电玩展已确认为DC公开为其制作新游戏情报的场所，到时会有许多著名的公司向大家展示为DC制作的新游戏的画面或故事情节，这一方面的情报。从SEGA公司处了解到，到时候的重头戏为NAMCO公司制作的三款游戏，BANDAI制作的“非高达”类作品，SNK公司制作的“KOF”及另一部全新大作，CAPCOM宣称的DC上每一月一部的RPG系列。如果这些消息属实，那么DC的前途可谓一片光明，在新主机登场未到半年，就有这么多知名厂商为其制作优秀游戏。当然这也不排除有些为传闻，例如SNK公司，他们正在忙于SNK POCKET COLOR的发表及游戏测试，以及制作KOF99的工作，所以导致DC版“KOF”不得不推迟到今夏发售，这样来看就算SNK公司公布另一款大作，也要在今年后半年甚至年末才能发售，并不能解决目前DC软件短缺的工作。再例如CAPCOM，此公司一向以制作对战ACT类而著称，进入次世代后以一款“生化危机”创造了AVG史上的奇迹，目前公司的主创人员及主力制作组，都把精力投入到对战ACT及AVG的制作中，所以在DC上号称的每一月一款的RPG在近期内不大可能实现，而且就算是“龙战士”系列，如果没有经过长时间的准备而仓促推出，也不会获得好评。所以综合以上来看，就算在1999年春季东京电玩展上各厂商公布为DC制作的游戏，也不会有一半数目以上在半年内推出，所以对目前DC的发售还是起不到任何的作用。看来1999年初的DC冲击百万，依然要靠SEGA公司自己的软件来奋战。

梦幻超级机器人大战开幕

真实性

BANDAI公司属下BANPERST一向以著名的“超级机器人大战”系列为招牌。原来在SS上推出两集形式的“超级机器人大战F”和“超级机器人大战F完结篇”获得了一致的好评。在DC发售之后，BANDAI便加入了软件制作公司的行列，这样来看BANPERST也应是加入DC的队伍。BANPERST公司将为DC制作游戏的话，“超级机器人大战”系列是首选，应用DC强大的机能，可以制作出更为精美的画面，而且读盘的时间也更为缩短，再加上GD-ROM的超大容量，故事可以制作的极为丰满。“机器人大战”的FANS都已经动心了吧！在结稿前，又发现有关DC版的“超级机器人大战”的传闻，BANPERST与SS版相同在DC上也用两集的形式上推出“超级机器人大战”的下一代。

梦幻的 SNK POCKET COLOR 上的梦幻对决

真实性

SNK的手掌机POCKET在日本本土的贩卖并没有达到“占领市场”的目的，其黑白版上因为没有得到其它著名厂商的支持所以许多的消费者都呈观望态度。基于以上的原因，在SNK POCKET COLOR发售前，下了很大的功夫在拉拢各游戏厂商方面，虽然这一工作正在“热火朝天”的进行，但是SNK及各公司却在消息发布之前“守口如瓶”。近日从SNK公司内部人士处得知，经SNK公司的努力，CAPCOM、DATA EAST、NAMCO以及TAIT等各公司都宣布加入并为POCKET COLOR制作游戏。据SNK公司内部人士称，到时POCKET COLOR上会有“铁拳”、“街头霸王”著名系列出现。而且他还透露，SNK正在与CAPCOM商谈，准备在SNK POCKET COLOR上抛出“梦幻对决”——“CAPCOM VS KOF”，不知这一消息的真实性有多高，如果是事实那么对对战迷来说可谓一大喜讯。

再一款生化危机外传

真实性

前期的传闻中提过有关N64DD版的“生化危机”(BIO HAZRD)近日又有了新的传闻登场。N64DD版的“生化危机”并不由CAPCOM全权负责开发与制作，而且交另一家公司(目前还不了解到底是那家公司)来制作，而CAPCOM只负责人物形象及故事设定。这是因为CAPCOM最近投入了力量太多，尤其是制作“生化危机”的小组，除了在全力进行DC版的“生化危机指令搜索”的制作工作(初步定为今年夏发售)，还要进行“生化危机3”制作的准备，所以把N64DD版的制作交由其它公司正是可以理解。在故事方面，N64DD版的事件是发生在“生化危机”与“生化危机2”之间，而主人公可能有一个是过去的主人公，具体目前还处于“待定”，所以大家想看到N64DD版的“生化危机”可能要等到今年后半年才行。

NAMCO 否认为 DC 制作街机大作

真实性

可能是为了到时产生震惊的效果，NAMCO公司人士在未公开的情况下，否认为DC制作自己的街机大作。最近一直传说，NAMCO将为DC制作三款大作：铁拳4、魂之力量(SOUL CALIBER)和化解危机2(TIMECRISIS 2)，而NAMCO公司人士则称他们公司并没有决定将这部作品中的任何一部移植给DC，这只是DC爱好者们的猜想罢了。从目前公布的消息来看，NAMCO将为DC制作三部优秀作品，而NAMCO公司人士的否认也只能是欲盖弥彰，不过这三部作品中可能有一、二款不是猜测中的。

迷之DC软件北美预定单

真实性

SEGA日方公司称DC将会在1999年9月9日在欧美发售，这使得许多关心DC的朋友都开始注意欧美版的游戏。为了使得欧美版能取得良好的成绩，DC近日秘密向各销售商展示DC软件预定单。从泄露的消息中得知，在预定单上有“环游美国2”(DAYTONA 2)和“侏罗纪公园2”。这一消息的公开让大家十分吃惊，看来SEGA对于欧美市场本次极为的关注。如果到时一定移植“侏罗纪公园2”，肯定要出一套专用的枪，当然没有震动的话这部作品就失去了不少的魅力，所以到时玩家就可能要多破费一下了。

NAMCO于春季东京电玩展上的惊喜

真实性

前几期的传闻中，提到过有关NAMCO正在制作“铁拳”此系列的作品中，目前这一消息得到证实，NAMCO公司称这部“铁拳”作品将会在1999年春季东京电玩展上公开。从近日公布的各种消息来看，有关这部“铁拳”的情报很多，是“铁拳4”的可能性最大（当然是用当前的情报来猜测）。前二个月，在网上曾有“铁拳4”的画面以及人物形象，看上去是“铁拳3”的人物进行了部分修改后登出的，但是这些传闻可能不是“空欠来风”，还是有一些根据的。

女神异闻录2≠DC

真实性

近日传闻ATLUS将把著名作品“女神异闻录”的续作“女神异闻录2”移植到DC中。在非官方场合，ATLUS公司员工称这一消息完全错误，ATLUS是正在制作“女神异闻录2”而且想使用比PS机能还要高的平台，那么就有不少人得知这一消息后，猜想是在DC上推出。其实ATLUS根本没有想把“女神异闻录2”移植到DC上，他们并不希望是在PS推出这部作品，但是制作起来可能很麻烦，所以目前的ATLUS还未决定在PS或PS后继机中的那一款上推出，但决不能是DC。

PS版格兰蒂亚

真实性

在GAME ARTS宣布将发让自己制作的游戏的版权后，许多人都希望在PS上见到GAME ARTS制作的优秀作品，更有不少人期待次世代上最好的RPG之一“GRANDIA”(格斗蒂兰)能移植到PS上，这一消息在去年炒作一段时间后便没有了消息，近日得闻PS版的格兰蒂亚已经开始制作。

PS后继机对应基板

真实性

与DC所对立的NAOMI一样，据称PS的后继机也会推出对应基板，所对应的作品是“铁拳4”与“山背赛车5”。当然这一消息的真实性值得怀疑，PS的发展并不是以街机为主，而且目标是吸引“非机迷”来购买主机，所以转向ARC为主不大可能。但是为了对抗DC对ARC市场的玩家的吸引，导入这一全新的基板也是一个好办法。

SNK的“饿狼4”发动

真实性

SNK公司制作的3D版“饿狼传说WILD AMBITION”目前刚刚开始公布，又据SNK公司开发人员称他们公司已经开始制作2D版“饿狼传说4”，这次3D版的“饿狼传说WILD AMBITION”只属于外传形式作品，并不直接归属于“饿狼传说”系列。得到这消息后，我们也开始怀疑，SNK是否具有这种实力，为POCKET COLOR制作游戏，为DC制作游戏再同步进行“侍魂——天草降临2”、“饿狼传说WILD AMBITION”与“饿狼传说4”及“KOF99”的制作？

名作大家谈

下期推荐点题：“幻想水浒传2”、“幻想传说”、“太空战士Ⅷ”、“怪物农场2”、“忍凯旋”、“苍狼与白鹿4”、“不思议的陆行鸟迷宫”、“山脊赛车4”、“最终幻想Ⅷ”。

马鞍山　挺婷

格斗之王'98

玩过**KOF'98**吗？相信只要是格斗游戏的拥护者，回答一定是**YES**，我也不例外，以下说法是我对**KOF'98**的一点看法。

初看**KOF'98**，就为它的背景而惊叹，它无疑是**KOF**系列中做得最出色的一款。不似'**96**、'**97**那么热闹喧哗，倒似'**95**的风格，但又多了几分细致。荒凉的祠庙，幽静的宫殿，秀丽的山水，每个主场都具有自己的特点，随着战斗的开始，时间也会慢慢变化，由白日到午间到傍晚到深夜。另外，背景的层次感也加强了许多。总之，**KOF'98**的背景极其出色。

在系统方面，**KOF'98**也有一些改变，近身技失去了“近身”的特点，不论多远都能使用，能不能击中就是个问题了。再者，拳脚的判定增强了很多，必杀技却弱了不少。打**KOF'98**时，一个轻拳敲掉一个必杀，一个重脚**K**掉一个超必杀的情况司空见惯。实在是令那些乱出拳脚的人高兴了一阵子。另外，人物均衡度方面倒是做得不错，每个人

都很平均，不似'97中有的人弱不经风，有的人超强无比，从这几点来看，KOF'98是款不论高手，低手，新手老手都能玩得很尽兴的游戏。在剧情编排上，就有些令KOF FANS不满了，是番外篇也就算了，偏偏还有卢卡尔复活的剧情。这个卢卡尔也够顽强的，从'94到'95每次都死而复活，被工作人员抓来当BOSS，快成吉斯第二了，真不敢想象如果他下次再出场是什么样的了（该会变成由爆炸后的尸体碎片合成的机器人吧?）总之，KOF'98的剧情安排是不令人满意的。

总体来说，KOF'98还是非常优秀的格斗类游戏。相信以它良好的手感，众多的人物，华丽的必杀，一定会在街机市场掀起一股热潮！（至少我是一定会为它而花费Money的）

湖北　梁煜

浅谈《燃烧战车》

买这部作品原因有三：一是对KONAMI的实力向来都信心十足；二是早在去年就已从众多书籍中杂志初次领略到它的风采，那引人入胜的情节和很COOL的人物及画面确实会值得期待；三是前作给我印象不错。

迫不及待地小试几个小时后，一个最大的感触油然而生：好像在看一部进口惊险片。游戏之初身着潜水服的主角秘密潜入敌人基地时的情景，以及不断出现的序幕让我联想到了施瓦辛格主演的《真实谎言》，只是语言不同。除此之外，游戏过程中还有多处采用了电影手法，例如每次剧情画面时，不断变换的镜头和蒙太奇的运用给人的感觉是一改往常游戏剧情画面单调、缺少变化的痹病，视觉冲击力很强，给人耳目一新的感觉。印象最深的是主角倒地时，镜头也以他的视点倒了下去。

接下来谈谈《燃》的优缺点。优点有三，①读盘快，这是KONAMI一贯的风格；②背景音乐很好地宣染了气氛，尤其是那首凄凉的歌声（为女声，游戏中多次出现）；③真实性强，如敌人有时会凉得打喷嚏，因得打哈欠（还会站着睡觉!?），还会出现拉肚子的情况，此外用香烟原烟雾发现红外线以及脱狱的方法都很有意思。

缺点也有三个：① OPENING较粗糙，如果为CG动画该多好；②站立和爬下时的方向不好控制，以至于射击时不易瞄准；③每次打BOSS的时间耗费过长。另外，人物对话相当多，时常长达十分钟，这虽然丰富了剧情，充分体现了不同角色的性格特点，但负面影响也不言而喻。

总之，KONAMI没有让漫长等待后的玩家失望，以实力证明了一切，也让我们记住了小岛秀夫这个名字。

热切期盼Dreamcast上的续作，漫长的等待又开始了……

请读者速与我们联系

燃烧战车·团结 KONAMI

同以强调真正的恐怖感和通过电影般的镜头切换使玩者产生身临其境感觉的"生化危机"与以强调动作要素与解迷的古墓丽影"不同，早在10年前KONAMI推出的"燃烧战车"就以其严密的故事情节和游戏时那种步步为营的紧张感使时的玩家牢牢的记住了这个名字，只是由于FC机能的限制以及游戏的高难度才……许多如今看业也是非常好的设计（eg：望远镜），并没有因为那些好的创意而给游戏带来很大的成功，SOLID SNAKE在"天使之国"（T HEAVEN）的九死一生没有引起轰动。而此次SNAKE的任务将比破坏"METAL GEAR"更加艰巨，会成为"MISSION:IMPOSSIBLE"吗？"潜入"是游戏的魅力所在，现实中没人能在阿拉斯加冰天雪地里尝试潜入一个军事基地，但在游戏中只不过是个开始而已，不能被敌人发现是潜入的关键，但更重要的是与此同时SNAKE还得完成自己的任务，去找出口，去救助同伴……在基地内部与敌人周旋紧张刺激的同时很容易产生一种成就感，这是其它任何游戏所不能给予的，"天诛"也不能。"天诛"实在无法潜入的话用武力也能解决问题——最多"门前扫地"罢了，而在"团结"中面对那些前仆后继且装备精良的"同行们"时呢?下场只有一个：GAME OVER

一个出色的剧本对一个出色的游戏是必不可少的，就像BH2中的LEON与FF7中的CLOUD。SNAKE担负着的不仅是拯救世界的重任，梅莉尔、哈尔博士的安危也是他所顾虑的。好莱坞大团圆式的结局已经不流行了，无论是"TITANIC"中JACK的死还是"BH2"中ADA的死或是FF7中ERITH的死都是无法避免与挽回的，她（他）们的死都让人刻骨铭心，而同样属于悲剧性人物的梅莉尔的死在"团结"中刻划得更加让人过目难忘。有人批评"团结"的对白过于冗长，这虽然也是事实，但没有这些细致的语言描写，那么梅莉尔的坚强自信与博士的懦弱多情又怎能浮现在我们眼前呢？KONAMI竭力把每名角色"善"的一面展现给大家，战争是残酷无情的，萨非罗斯也不是天生的坏种，但残酷的战争是可以同化任何人的，天才的女阻击手沃尔夫与擅长读心术的塞柯不正是战争的牺牲品吗？就像CLOUD之于宝条的科学实验，就像Dr. WIUIAM夫妇之于G病毒……

既然有好导演詹姆斯卡梅隆+好剧本"TITANIC"+好演员LEONRADO=空前的成功，这样一个等式，那么名制作人小岛秀夫+好故事METAL GEAR·SOLID+好的演出效果="好评热卖中"这个等式也能成立。对于"团结"中的剧情演出效果KONAMI可谓是煞费苦心，游戏中无论是奥塞罗特玩黄金左轮的镜头还是SNAKE初次与梅莉尔对峙的场面都让人大呼过瘾，而SNAKE强行突破27层通信大楼之后利用绳索滑楼的场面更是堪称经典。而最后核搭载步行战车的启动虽是SNAKE竭力阻止的，但事实上也正是我们玩家所希望的（?!）从在"脱出路"中与RICHDER·SNAKE的吉普车亡命追逐的高潮部分的轻易获胜更加明显的说明了KONAMI在此游戏中对于演出效果的重视程度。METAL GEAR·SOLID几乎没有留给我们什么遗憾，唯一的就是中文版何时能有呢？（汉化，汉化，完全汉化！）

最后，全力推荐大家在玩此游戏时使用外接音箱及振动手柄，那感觉真……

SERAE

《燃烧战车·团结》之个人感受

也许是怕一"期望越大,失望越多"这句常挂在资深玩友嘴边的话吧?我在拿起手柄开始攻略《团结》的时候心里十分没底,两年半的制作究竟会出现个什么"东东"?我将以怎样的心情对付这款游戏?不过既已跟朋友约定了先将《团结》通关,就一定完成它,把玩游戏当成一种任务算是件挺悲哀的事吧?——结果上手十五分钟后,我完全投入到游戏当中去了,感觉就像当年玩FC游戏一样,对它的各个难点逐一推敲,细细斟酌,直至两天后看STAFF,一种极强的成就感和满足感油然而生,同时也坚信,此游戏决对是精品。

从整体来说,游戏的难度对于初玩此作者还是相当够用的,那种隐蔽的紧张感亦是绝无仅有的。有人说像《天诛》或《生化危机2》,(天晓得说像《生2》的人是怎么想的)实际上《天诛》中被人发现大不了一不做二不休杀了灭口或者翻身上房一走了之……《生2》里更是拿着重型武器四处游荡有恃无恐。在《团结》里你试试?被一个敌人发现会引来整个版面的士兵对你进行围剿,核保存基地的毒气,不断涌现的杂兵,无处不在的监视器、射击器,甚至穿隐形迷彩都躲不开的狼群,满屏的地雷……诸如此类够你受的?不够的话还有"?"定时炸弹和吃PAL卡的老鼠等等等等……真像小岛秀夫所言:"这是一个残酷的世界。"而当你在游戏中多名人物的帮助下渡过难关后,那种"英雄不寂寞"的感觉就是副题"团结"一词的真义了。

这部游戏最为优秀的地方我认为还是由精心制作带上佳的游戏性。比如那盒香烟,原本在杂志上介绍时我们都猜它究竟有什么用处,玩到游戏才知道,是用来测红外线的。游戏所要充分表现的"紧张感"。在实际操作中虽然十分强烈,但我更热衷于"100%暗杀之道",无声手枪加背勒人,爽快到了极点,另外如果有通关记录穿上隐形迷彩服带上弹量无限的特殊道具,你就可以狞笑着对敌人说同样的话了:"这是一个残酷的世界。"(顺带提一下,隐形战斗服对BOSS无效)。游戏中需要对武器和物品灵活运用的地方颇多,因此也可显示出个人风格,如在通信栋A到B的通路上的三名狙击手,用狙击步枪还是无线诱导式弹就看个人喜好了,尤其各BOSS战时的多样化打法更是让人有回到FC时代单纯地攻关战BOSS感觉。通信栋顶层决战武装直升机一役震憾人心,余攻关时无数人围观之,几乎与主角同呼吸,只此一项,唯有《生化危机2》能出其右。

《团结》的剧情是卖点之一,故事虽老,对每个人物性格的刻画内物自我展示的分寸的把握,都让人过目不忘。而且剧情演示放弃了已被推为公式化的CG插放,以3D演示为主,中间加入大量电影手法,(史奈克在雪地里翻身后跃的姿势想必是玩此作者都印象深刻吧?)兼以真实拍摄的影像,别具一格,颇有新意。游戏全程中有三段剧情我认为相当优秀:一段是精神力谍报员的自述,一段是メリル受到狙击,还有一段就是主角在雪地里射杀女狙击手,都有一种很"酷"的感觉。游戏所要表现的主题思想,也在结尾剧情和关于核武器的议论中得到了升华,引人深思。

好归好,游戏没缺点是不大可能的。要说《团结》最大的毛病在于选择它的玩友年龄段过关,这也是它的题材和风格所限定的,我在机厅结识一辽阳玩友,他说他们那打机者年龄段偏高,所以《团结》玩得十分火,相比这下,我们这儿只有少数人玩,且热情太低;再有就是有的地方很变态,典型之一就是那个精神力谍报员,要用2P插口插手柄打,不知是谁想出来的(相信以正常方式打过去的敌人不会少)。[编者:其实方法有很多很多]

总的来说,《燃烧战车·团结》是一部相当优秀的作品,它值得每一个闯关高手打一打,看看谁能完成"Big Boss"的评价吧!

请读者速与我们联系

小议《燃烧战车·团结》

没想到KONAMI公司会制作出质量如此之高的游戏。"燃烧战车·团结"(以下简称MGS)的游戏性可以比的上"生化危机"2了,有些地方甚至超过了"生2"。(哇!丧尸来找我寻仇了!)

这个游戏并不是靠着一味的猛冲猛打就能通关的游戏,而是得运用智慧,尽量隐藏自己,不让敌人发现,在他们的眼皮子底下完成种种看似不可能完成的任务,使游戏变得更加刺激,有新意,比起"生2"的恐怖感,这种感觉要好的多。MGS用大量的POLYGON再现了建筑物的真实构造,而在这些3D的世界里,各种各样的视点也就必不可少了。本作采用了4种不同的视点,各个视点都有它的独特作用,比如主观视点,它可以观察周围的状况,敌人的行动,还能看到俯瞰视点不能发现的地方,这样就不必像我玩生2一样,每到一间屋子就得乱射一通,看到没有后才肯放心。

MGS设定的非常细致,比如雪地上的脚印,镜子上的映像,更好玩的是SNAKE在寒冷中还能感冒。这些足以看出游戏制作者的认真态度。其实这款游戏还是有许多"小秘密"存在的,比如SNAKE给梅莉尔一拳后,梅莉尔会作出反击的,并且SNAKE也会失血。还有用主观视点一直看着梅莉尔,也会遭到她的训斥哦。当然,本作的小秘密并不止这些,还有很多呢,就靠玩友们自己慢慢挖掘了。

MGS在危险形式的BGM是非常棒的,它能充分的体现出被敌人发现时的紧张气氛。那时我的心脏都快跳出来了。(啊!不好,快拿速效救心丸来!),而潜入模式中是没有音乐的,而是用各种个样的音效来表现游戏气氛的,爆炸声、喘气声、SNAKE的脚步声,都非常的真实。

当然,游戏中也有一些不尽人意之处,跟"生化危机2"一样,游戏的流程实在是太短了,玩家只用2、3个小时就可以通关。还有游戏中快死的人都要死了,还有那么多话,真不知道他们从哪来的力气。

总之,KONAMI这款游戏制作的非常成功,是近期不可多得的好作品,没有玩过的人可要抓紧时间了。

吴昌俊

《封神演义》,一部失败之作

有人说《FFT》是一部《皇家骑士团2》的翻版,那么《封神演义》就是《FFT》+《皇家骑士团2》的翻版。光荣公司的游戏越来越差,作出的游戏俗不可耐,从三国Ⅰ~三国Ⅵ(说不定还有三国七、八、九……),除了游戏画面有所改进外,游戏内容一直是换汤不换药,更别说信长系列了。

作为一个SLG的作品《封神演义》其实毫无一点战略性(包括史氏的《FFT》),游戏也非常简单,只要多花些时间训练,把必杀技等级练高,在战斗时可说是毫不费力,玩这个游戏纯粹是因为这个游戏名叫《封神演义》,其中有姜子牙、闻太师、哪吒……等许多熟悉的人物,如果把游戏名字改掉,那么这个游戏就不太会让我们那么注意了。

光荣公司在比史氏的《FFT》晚近两年的时间推出的《封神演义》其无论游戏画面、剧情均没有超过《FFT》,在这情况下我想其销量也不会很好,更别说是为了光荣公司十周年庆而出的作品。

《封神演义》虽然没有宣传的那么好,但也不是很差的作品,如果次世代机上(指PS)没有《FFT》这一个作品,《封神演义》也许能取得很大成功,但现在只能大呼"即生瑜、何生亮"(也许他连说这句话的资格都没有),本人希望光荣公司能走出现况,再次创出《大航海时代Ⅱ》那样的不朽名作。

江苏　沈剑峰

《封神演义》

如今游戏的种类愈来愈多,AVG、RPG、SLG、PUZ……而混合性游戏更是现在的主流。

光荣公司的新作《封神演义》看起来是一部RPG游戏,但也包含有实时战略性和育成性,在如今以3D为主流的游戏里,《封神演义》确实是一部令人感觉一新的2D作品。

在《封神演义》中着重的是对人物的素质培养,有体力、速度、移动、知力、攻击、防御……各方面的素质培养。体力增加了,那么血槽的MAX数值就会增加,而速度则会影响角色的行动力,如果在敌方攻击了三、四轮之后才进攻一次,那么在速度方面就需要提高了(用气功术中的轻身功是可以提速的);移动力是体现角色移动距离的多少,这方面在地形复杂的时候是非常重要的,因为只有移动力高了,才能很快地靠近敌方,对于近距离攻击的敌人这方面也是很重要的;知力并不是很重要,不过要选择自动对敌的时候是必须要注意加强的;攻击力方面大家一定很清楚,攻击力越高,打击敌人时消耗敌人的体力就越多(用气功术中的刚身功可以提高攻击力);防御是针对自身的防御力,也相当于间接提高了自身的体力(用气功术中的硬身功是可以提高防御力的)……应该说这几方面的素质都是需要在修行中提高的,特别是主人公"太公望"(可自己改名),如果素质太低,一旦战斗中被打倒,那么就会GAME OVER了。另外,不能只顾着提高主人公的素质,因为大部分战斗并非主人公一个人出阵所能及的,有几个素质较高的帮手是取胜的关键,所以千万不能顾此失彼。当然,提高各方面素质有一条捷径,就是过关后可在修行中取得一些提高素质的道具。当然,这本身就要求自己是高素质,其实,在这款游戏中通关并不是很重要,主要是体会游戏中的场景、战斗画面、音乐等带给我们的乐趣。

总之,《封神演义》确实是一部极佳的作品,你可以不看,但你绝对不能不玩。

武汉　马骏

武藏能传

《武藏传》,很有趣的游戏啊!怎么会有人不喜欢呢?这是我看到98年9月号上Soul Edge君写的《武藏不传》后的第一反应,感觉史克威尔作RPG游戏还是很有水准的,特别是这个《武藏传》,《武藏传》肯定是无愧于"A·RPG的王者"这一称号的。

游戏给人的第一印象自然是画面,这次,史克威尔在画面上的努力是非常明显的,采用了静止视角后,巨大的马赛克和多边形的缺损已几乎看不到了,而游戏的贴图及光源也决对可以用"完美"二字来形容。虽然《武藏传》自始至终没有一段CG或是动画,但由于镜头、人物表情以及配音的优秀,还是让人有一种"看动画片"的感觉。

难度方面,的确是难了一点,可最难的并不是动作方面,而是"解迷",特别是有时候必须有一个星期中的特定一天,在特定时间,到一个特定地点,干一件特定事件,这未免太过变态了,对动作性的要求,对于一个称得上是"玩家"的人来说,应该不成问题。这个《武藏传》比起《皇帝财宝》、《古惑狼2》、《骨头先生》来,要简单得太多了,我爆机时间是17个小时,相信不少高手肯定会在10小时内爆机。这样的游戏也能说"难"?

剧情方面,无非又是去救被绑架的公主啦,虽然没什么新意,不过也的确很有趣,人物形象,至少比《异度装甲》要好得多,特别是那个又可爱又有些脾气的小公主(哈哈,我就是喜欢凶婆子)。

进入次世代后,史克威尔的游戏比以前多多了,当然就不能保证"出手即是精品"(想想前不久的《双界仪》),但只要史克威尔愿意,做一个大作也不是什么难事儿。这,正是史克威尔稳坐老大交椅的原因吧。

栏目中的点题将只是参考性的,作者可以任意选择自己喜爱的游戏进行评论。名作大家谈将分3个部分:

规定论谈区域(为参考点题GAME的评论)

自由论谈区域(为作者自由选择GAME的评论)

怀旧论谈区域(为过去经典游戏的评论)

近期发现许多的投稿因为地址不详细而无法寄出杂志,敬请在1、2、3月份杂志中被刊登文章的作者将自己的准确地址、邮编及真实姓名寄至本刊,也请其他来稿者也将来信寄至:北京清河邮局062信箱,邮编:100085。

第三章 命运重幕 



文/SOULEDGE

你来自黑暗深渊，还是降自星空？
着魔的命运像只狗尾随你的衬裙，
你盲目的撒下欢乐和灾祸的种子，
你统治一切，却不担负任何责任。

波德莱尔在面对令自己困惑的未来面前写下了这样的诗句，同样，它适合于现在我们玩家的情况。迷离的浓雾裹住我们痴迷的心，站在电玩历史一个新的十字路口处我们对于清醒的决择似乎难以为力。

随着三月的接近，冬天的温度将在春寒(这个冬天也不太冷)中被新的热流所稀释，一些重大的悬疑都将在这个人类自身造出的"末日"前夕得到解决。PS2 的真实面目?NAMCO 为 DC 所作游戏的真正标题? SQUARE、ENIX 加入 DC 传闻的真相? N64 后继机种的进一步消息? 自从去年入秋以来，一直有着惊喜或意外冲击着如同放舟于猛浪中的玩家的心，而到 3 月 19 日，剖开外壳的业界无疑必定会放出刺目的强光，在我们眼前交织成一片激烈的雷霆。

首先最令人关注的应该先是 NAMCO 的具体行动吧。网上对于 NAMCO 为 DC 做的首批软件达成共识般地猜测为在以下三款软件中产生:《SOULCALIBUR》、《TIME CRISIS Ⅱ》和《铁拳 3》的加强版!如果这则传闻属实，那么 DC 这台主机给玩家留下的印象便会被钉死在一个框架上：最强的街机移植作阵容。与 SEGA 本身的三个大作 (《VF 3tb》、《SONIC ADV》、《SEGA RALLY2》) 相比每一个作品在正常情况下都应能达到近百万的销量，那么 SQUARE 的加入也不成问题了。因为 DC 会借由这些作品轻易达到 300 万销量。NAMCO 真的一改 SS 时代的鲜明旗帜，而与自己街市场最大的对手握紧一双隔离太久的手吗? 外国网页批判 NAMCO 背叛索尼，这样的指责是无理的，在今天，软件厂商虽然对市场有推进权并最终决定其分流，但最初的业界格局只能是由硬件厂商加以浇铸的。任天堂那种君臣时代永远不会复归，情感或许对厂商有一些影响，但最大可能地获取市场才是一切商业集体的究极目标，个人认为，《SOUL CALIBVR》和《TIME CRISIS Ⅱ》在 DC 上出现可能性会超过 60%，至于《铁拳》、NAMCO 自己心里清楚，这块"双重招牌"的严重性质。倘若真的出现 DC 版《铁拳 3》加强版，其后出现的情况只能是：《铁拳 4》街机出现目的临近和 PS2 首批软件阵容的初见端倪。因为借由 NAOMI 和 DC 的全新营销策略，NAMCO 可获得现实的直接利益，但从老于 SEGA 的资格一方面来说，NAMCO 不会接受 SEGA 以家用机渗透，从而达到街机方面兼顾的制霸。SEGA 与 NAMCO 的这次合作必定会很愉快，对于 NAMCO 是扩大自己市场影响，而对于 SEGA 则是另一种策略。

不知大家观察到没有，DC 的初阵既成功又无法不暴露出其负面因素。《VF3》模式的不完整。细节移植的未到位、《SONIC ADV》掩盖在绝佳表现下的 BUG、《SEGA RALLY2》及一批软件的一再延期《BIO HAZRD》突然表现出的犹豫，令人觉得 SEGA 正忙于挂起一块块牌子，先闻其声，后才能见其人。说实在的，现在所能知道的 DC 游戏中，《莎木》才是真真正正的标榜作品。四五十亿日元的投入我不相信 SEGA 是为了追求高回报，很明显。他们决心以自己的绝对投入来换取一个初期良好的名声值。着急地亮出一个又一个大作的名字，然后去延迟，去打折扣，这是为了什么呢? 虽然离年底还有一段日子，但那个阴影却正压在了 SEGA 眼眉之上。如果不造成表面繁荣的印象，会有多少人情愿来用时间作判断呀?"我所见过的 PS2 机能表现是 DC 的一百倍!""PS2 作品正开发中!"有着《FFⅧ》和《DQⅦ》的制约，索尼不会傻到用新机代替 PS 去与 DC 作意气之争，但那气定神闲的高人姿态怎能令 SEGA 不紧张呢?在《圣经》中犹太教始祖亚伯兰在流亡到埃及后，为保自身安全，与妻子撒来以兄妹相称，并靠着法老对撒来的宠爱而当上了国舅，失去了妻子却得到无数财产，最后法老还因受到上旁惩罚而放亚伯兰一家回迦南，最后亚伯兰则改名为亚伯拉罕成为多国之父。用这个比喻似乎对 SEGA 太过残酷，且保持清醒明辨软件厂商的逐利本能也是其必须该做的事之一。

目前的 SEGA 固然是站在了命运的中心时刻，不是由此夺取重来的一世荣光便可能临蒙万劫不复的机会。而对于电玩界的神话及精神图腾——任天堂来说，又是怎样一种情况呢?N64 后继机所透露出来的情报至今唯有一点：便是活用网络功能的大众终端的定位，很显然还是因循着老山内的"四项原则"，但营销方面的改变却一无所说。如今的 N64，除了"制作中"的《BIO HAZRO》和 3 月 11 日的《恶魔城 DRACVLA 默示录》，以及天降奇兵《STAR CRAFT》外，还有什么能推动她停滞的步伐?《撒尔达》是电玩历史上的史诗英雄，但由此也更反证了任天堂在专业电玩道路和"电玩是玩具产品"定位上的执迷不悔。"精英论"不敌"良莠不齐"，难道老山内还不肯承认吗? 任天堂就像是索不达米亚神话中万神殿之王日神安努，身为众神及群魔众鬼之父，与贝勒和伊亚同为联立三神，但后来却在神话、赞美诗和礼拜仪式中得不到重视。法国大革命时期，拜伦和雪莱两位伟大的诗人因为痛恨英国唯利是图和伪善的实证论而离开祖国，这与当年 SQUARE、ENIX 向 PS 的投诚何其相似?"不是精华的就请离开!"这样的豪言壮语虽令人崇拜，但除了任天堂外，谁甘于作悲剧英雄呢?山内可说是缔造日本游戏文化的开国功臣，也是他建立起一套完整的现代化"电子玩具"的理论，但是死死抓住自己主体调控权和传统电玩营销模式，真的会一直正确吗? 亚里士多德强调艺术摹仿自然时在外体绝对忠实于自然，并提出了某些史诗里马两条右腿在行进中同时举步的错误，殊不知马有前后腿同时并举的"溜蹄"步态；他更强调母鹿带角这个绘画中严重的过错，却不曾想敦煌壁画中九色鹿偏偏踱着袅娜的步子。观念可以改造时效，但不能阻止时代的前进，这位脾气较大的家长，是时候放下架子了。

哥白尼、伽利略将人类的眼光在太阳系中开阔开来，而牛顿却以其一种永恒的直觉再次带领人类走出狭小视野。索尼开创的综合道路也同样在电玩史册上划下个油墨飘香的大标题。时至今日，SCEI 本身的软件开发能力始终不能迈上电玩艺术大殿的每一级台阶，但正是她，是在业界笑看风云、并且笑得最自在的一个。SEGA 现在的举动几乎是四五年前 SCEI 的翻板，不过幅度更剧烈些，但偏偏《SONIC ADV》和《莎木》与座上贵宾们争夺着荣誉的酒杯，这也颇值得人思考。罗马教皇于勒二世是个其实并不怎么懂艺术的坏脾气的大老粗，但正是这样一个人，命令米开朗基罗画出西施庭教堂天顶画，也正是他，指引着拉斐尔为后人留下梵蒂冈教皇宫内的壁画《雅典学派》和《圣体争辨》。SCEI 的功

绩与于勒类比应该不算太过分吧，只是这里的米开朗基罗要换成**NAMCO**、而拉斐尔则为**SQUARE**、**SCEI**开创的非机迷市场道路一直受着电玩评论家的敌视，但现在则成为了金科玉律，**SEGA**摇身变为其学徒，并且将学来的技术反作用于师父身上，建立了**NAMCO**、**CAPCOM**与自己的同盟。现在又对**SQUARE**和有隐退之意的**ENIX**(就像法国大革命期间的华兹华斯）施加着亲和力。但是，电玩综合道路的始作俑者又会听任门下出现张三丰吗？《**FFⅨ**》的传闻(又令我忽然想起那号称在一个每秒表现九千万多边形的游戏平台上的“大脚鸟格斗”)、《铁拳Ⅳ》的呼之欲出，并且如果那个已有画面的游戏《**EVOLUA**》确实出现在**PS2**上，**DC**目前游戏的表现的算不上什么了。

总之，**3**月**19**日的到来是大决战的真正开始，那惊心动魄的斗争令我感到有些害怕。无论谁胜谁败，主机寿命的一再缩短已成为现实，而我们昔日忠诚守护某一主机的热情也会在无形中被埋葬。在这之前，尚有**2**月**11**日的《**FFⅧ**》(现在已在手头上了吧)来暂时集中注意力，不让我们感受到来业界战争炮火的灼痛，但对于这重重命运的幕布——在面前拉开，究竟我们还有多少精力去随之翻覆，去响应每一个金粉银装的口号呢？在东亚经济危机和日本金融坏死状态的世纪末，还要将现实中纷攘的变幻化作颤抖不停的热情吗？

还是——

……

算了。

突破200万！创造奇迹的 生化危机 BIO HAZARD 2



一周内发售量超越着名的FFⅦ

使AVG一跃成为主流游戏种类

短短的三年内创造出在业界举足轻重的系列作品

在PS大量的游戏中，能称之为精品的并不很多，CAPCOM公司的“生化危机2”就可以称为“精品中的精品”。从1998年三年间，“生化危机”这一系列成为了无人不知无人不晓的作品，甚至夸张点说，在“非机迷”的群落中，“生化危机”的知名度要高于“最终幻想”系列。从“生化危机”发售后，所有的3D AVG都被游戏者称为“生化危机”类的AVG，而且许多新加入游戏行列的朋友，也是因为“生化危机”系列。这一切的功劳，都归属于“生化危机”和“生化危机2”(“生化危机”卖了120万，“生化危机2”卖了200万)，下面我们向大家介绍为何“生化危机2”能够取得如此的佳绩，并附有对“生化危机”系列制作组的访问，使大家能真正了解到“生化危机”的制作“内幕”。

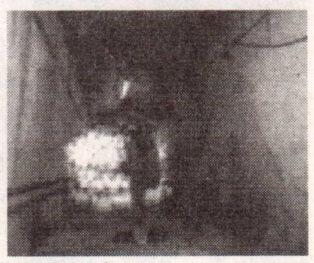
CAPCOM运用的各种销售策略

软件的热销并创下佳绩的条件有很多，不仅GAME的本身水平要高，软件公司的销售策略也起着极为重要的作用，“生化危机2”的热卖，CAPCOM公司也可谓费了不少心血。

在“生化危机”取得良好成绩以后，CAPCOM便准备推出续作，但是这次CAPCOM并没有采用普通宣传方式，一般在游戏未制作完成或完成度没到50%以前，公司是不会公开任何消息的。而“生化危机2”则不同，在游戏制作前期，甚至完成度连10%还没达到的时候便在日本各刊物中陆陆续续的登出有关情报，以及将要改进的系统(对于“生化危机2”的制作报道本刊也一直基本与日本同步)。正是这种方针，让所有关注和之前没有注意到“生化危机”系列的朋友们不停的了解到(CAPCOM从1996年中便开始不停于各刊物上登出新情报从未中断)，有这么一个“生化危机”的作品和即将出现的续作。同样，那些玩过“生化危机”的朋友，也因为不停的看到有关续作的消息，而不能忘记前作。

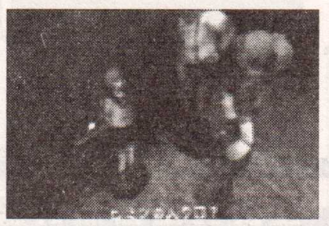


这样的“地毯轰炸”到1997年初再一次“升级”。当时CAPCOM公司宣布“生化危机2”将大幅提升丧尸的数量以及AI，也就是说玩家不可能再拥有足够的弹药来将第一个丧尸消灭，而且丧尸也不是像前作中那样以极缓慢的速度推进，而是采用类似“穿插迂回、包围”的战术向主人公展开进攻，如果丧尸被击致重伤，他的上半身尸体依然可以进攻。这些消息的公开让多数玩家惊叹，并开始期待，随后“生化危机2”便于各刊物的“游戏期待榜”中名列前矛。CAPCOM公司的这一举动其实是下一轮宣传攻势的前奏，在之后CAPCOM再次宣称“生化危机2”将采用多方式去狙击丧尸，例如可





利用主人公将丧尸引入屋中再锁上房间门便可以不费一枪一弹而“全歼”敌人，还可以把敌人引到闸门处，放下闸门便可以利用闸门消灭部分敌人。“第二轮宣传”之后，不少玩家已经开始凭空想像“生化危机 2”的各种玩法，使得期待者们的“等待之心膨胀”。到 1997 年秋天，CAPCOM 在公开画面与玩法之后，发售了 PS 版“生化危机”修订版，其中附有“生化危机 2”的体验版，这一促销方式让玩家再次疯狂，在日本“生化危机 2”体验版一举达到 45 万销量，这在体验版的发售史上并不多见。在 1997 年底，CAPCOM 又再一次推出宣传攻势，在“生化危机 2”发售之前，于日本电视台推出两部广告，广告由好莱坞著名导演监制，并用电影手法拍摄（很遗憾在国内无法看到），这样在日本又再一次引起轰动，许多“非游戏者”都被广告所带来的“恐怖感”所吸引。



当然 CAPCOM 的宣传中也有漏洞出现，有关丧尸的“多种进攻”、AI 提高和多种狙击丧尸的形式在游戏中都没有出现，只在“振动版生化危机”的第二张盘中有这些设定的对应画面而已。

前作起到予想之外的效果



如果说“生化危机 2”能达到如此销售水平，前作“生化危机”的功劳不可没灭。如果没有前作打下的良好基础（“生化危机”售出已到 120 万以上），创下了大好市场，吸引了一大批势衷于 3D AVG 的玩家，“生化危机 2”达不到如今的销售量。下面谈谈前作对“生化危机 2”的影响。

在 SFC 时代 AVG 曾对 RPG、SLG 这两大家用机主流游戏种类发动过冲击，以“钟楼古宅”（HUMAN 公司）为主力也在 SFC 时代掀起过短时间的辉煌，但终究因为主机容量限制，无法表现“全方位”的冒险，而最终落败。

随后次世代登场，以强大的 3D 表现力让不少想制作 AVG 的厂商眼光为之一振。CAPCOM 在对战 ACT 类作品中独占鳌头，并开始向家用机综合软件公司发展，RPG“龙之战士”系列于 SFC 时代风光一时，在次世代上 CAPCOM 也想起“举足轻重”的地步，因此开始制作 3D AVG“生化危机”，“生化危机”投入非常大，但 CAPCOM 人员称他们并没想到能达到极好的成绩，只想树立 3D AVG 这种全新的游戏形式。但从现在来看，于 SQUARE 和 ENIX 这两个巨匠级的厂商还未宣布加盟哪部主机时，CAPCOM 大投人、大制作这款全新的游戏，其实就是为了能在次世代时期把公司影响力提升到能左右主机销量的位置。



很幸运，“生化危机”达到了这一目的。虽然在贩卖之初，只有 15 万的水平，但游戏没有停止过“热卖”，这一狂潮持续到几个月以后（在日本销量排行榜上曾雄居前十名两个月之久）。这一成功让 CAPCOM 兴奋不已，便立即安排续作的制作工作，这也是“生化危机 2”能尽快推出的原因之一。

以恐怖为主题全新视觉的 3D AVG——“生化危机”，取得了成功的发售后，的确给 PS 带来了好运，随着“生化危机”每个月不停的出售，PS 的销量也在不停的上升，这样 CAPCOM 的 AVG 制作能力得到空前的认可，以至于到现在为止，除了 KONAMI 的“燃烧战车”之外，其它 AVG 都是以“生化危机”为模式制作。正是因为成功，才使得“生化危机”一跃成为了 3D AVG 的“领头羊”，在此位置上制作续作，玩家心中的期待度自然是很高的。

制作者谈热卖的原因

“生化危机 2”的成功也可以说是制作者的成功，下文主要是制作组成员“三上真司”与“神谷英树”来谈“生化危机 2”的成功之处。

“生化危机 2”的制作可能是有一定的难度，因为前作的成功，才导致续作的制作在刚开始的创意时便陷入了“困境”。但很幸运，我们运用了全新的技术，这样能让画面以及系统有很大改变。之后，我们在前作 40% 的基础上，重新开发了“生化危机 2”。如果说“生化危机 2”有什么来自于前作，那么就是那 40% 吧（笑）！因为操作方法及道具系统极为成功，所以并没有变动，真正产生变化的是剧情。相对于前作而言，前作的剧情太显单薄，虽然是极受好评的男女双主人公形式，但是故事的交待及发展都十分机械。“生化危机 2”在这一方面改进了许多，故事情节丰满并且吸引人，在初玩者的调查中，许多人都认为故事情节的确让人意想不到，这也就是我们在剧本中的努力。当然在解迷与创新方面，我们的确作的不足，这点上不如前作。也可能是我们在开发时采用了“多蓝本”的制作方式，最终未被采用的 GAME 中的确有以前曾于杂志上公开的模式，但是因为存在这样或那样的问题，我们没有采用。所以“生化危机 2”虽然是属于成功的作品，但并不是完美的游戏，在以后的制作中我们也会改进这些缺点，使“生化危机”系列能够达到 300 万以上的销量。




纵横四海
娱乐回廊
1999年日本各大游戏会社社长访谈录
圣典的谜与暗号



圣典的谜与暗号



记载阪神大地震和朝鲜半岛惊人关系的预言书

19世纪末的朝鲜有一位名为姜甑山的灵能力者。他曾经做过各种各样的预言，这些预言被弟子们收集整理在名为《大巡典》的书中，其中一些关于朝鲜以及东亚的未来的预言都非常准确的言中了。

其中之一是日本和中国的战争，在《大巡典》中有以下的语言："将来日清战争将发生两次，头一次是清国失败，第二次战争历经10年，结果日本被赶回了自己的国家。"

日本与中国在19世纪以后的确有两次战斗，第一次是1894年开始的甲午战争，第二次是1931年开始的抗日战争，甲午战争中日本获胜，而抗日战争爆发10年后转变成为太平洋战争，日本战败被迫全面从中国撤军，一切正如预言一样。

在现代日常生活中，也有些准确言中的预言。

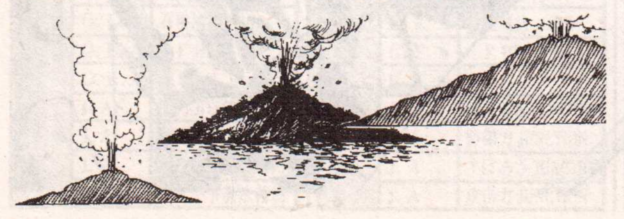
"不点火就可煮饭，手不沾土即可作农事，到了夜里道路中点起的街灯也可让城中亮如白昼。"

"谷物种子插下并收割后，还可再次收获，不用象今天那样辛苦，那是个薄田变沃土的世界"。

"今后的法律将重新制定，不听取女性的主张，男子的权利也不能行使。"

这就是对电气时代的到来、农业的进步、男女平等等事件的精确予言。

此外还有一个让人惊讶的预言，就是姜甑山曾预言了1995年发生的阪神大地震。他曾这样评论过日本，"日本聚集着强烈的地气，这里民族性荒乱、贪欲和侵略性强。我国将受他们的侵略，和平日子很少。如果那里的地气涌气，我国就会变为和平的，他们国家也就能保住安全了。"



关于在日本神户发生的火灾，有这样的预言："我现在为了实施释放地气的神濠公事，要在与神濠同音的神户(朝语)引发火灾，这是将来这里地气涌出的前兆。"

所谓"神濠公事"大概是一种宗教仪式，也许并不是姜甑山引起的阪神大地震，或是进行了一些无聊的仪式而矣。但如果姜甑山的预言是对的，那么日本就将永远变安全，这就是祸转为福吧。

违背死亡警告的英雄拿破仑

关于法国英雄拿破仑，曾经有一位16世纪的著名预言家诺斯特拉达姆斯，对他进行了一些预言。在诺斯特拉达姆斯写的《诸世纪》中曾有这样的预言，"他生在意大利附近，比起君主来他更近似于一个屠夫"，"他的威名将持续14年之久"。

的确拿破仑生在意大利附近的科西嘉岛，而且被部下偷偷称为独裁者，掌握了14年时间的霸权。尽管诺斯特拉达姆斯准确的预言拿破仑的出现，但在《诸世纪》之前就曾经有文献提到了拿破仑。

这是本由名叫奥利瓦利乌斯的医生于1542年写的书，名为《医学博士·外科医生·占星术士诺鲁·奥利瓦利乌斯的预言术》。这本书收集了当时奥利瓦利乌斯说过的话，而其中就有比诺斯特拉达姆斯更加准确的预言。

"在意大利的中央部将有个天才的男子诞生，年轻时离开了故乡，在法国掌握了当地的语言和生活习惯，在克服了一切障碍后，他将成为法国的领导者"。拿破仑坐船离开了位于意大利半岛中部的科西嘉岛，不久在法国显示了自己的伟大才能，这些都被书中言中了。此外"穿过大海，去进行伟大而光荣的战斗"说的是对埃及的远征，"制定法律"是指拿破仑法典。

正如书中说的那样，"没有民众的赞同，他被推上了皇帝的宝座。在帝国的各地他进行了十几年的战斗，并打败了各国的国王"。这本让人惊异的预言书被长期埋没，最终

于1793年在巴黎的图书馆中被发现，并于1804年被送到了已经成为皇帝的拿破仑面前。关于拿破仑读了这本预言书后有什么感想，现在已无从考证，但无论如何可以肯定的是决对不是好的心情。因为在书中还描写了拿破仑走向灭亡时的情景。“他在地球上纵横驰骋，他的敌人从巨大城市的灰烬和废墟中撤退。他的部队既没有面包也没有水，受到严酷的寒冷的袭击，三分之二将会死亡”。

这就是对远征俄罗斯的拿破仑因莫斯科被烧而败退的预言。此后拿破仑被从皇帝的宝座上赶下台，在他之后上台的是在大革命中被送上绞刑架的路易十六的弟弟路易十八。此后此书还预言了拿破仑被送到埃尔巴岛，以及“百日复辟”。

为什么拿破仑就象书中写的那样走上了灭亡的道路呢？对于自称“辞典中没有‘不可能’这个词的拿破仑来说，即便知道了他也仍旧会向命运挑战，只不过他没能改变注定的命运而矣。

万里长城是依据预言而建的吗？

与埃及的金家塔、日本的战舰大和号并列被称为现代保的“三大无用的物体”的是中国的万里长城。这个古代中国的独裁者秦始皇花费了无数的金钱和人力建造了万里长城，却几乎没有起过作用。

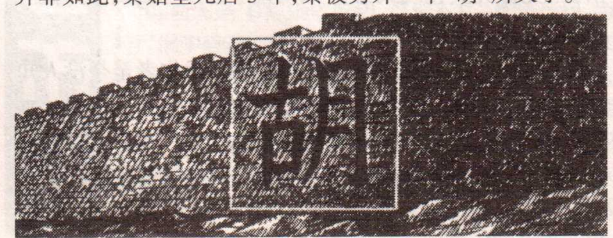
最初的长城是为了防止匈奴等北方民族侵人中原而建的，然而秦始皇逐渐消灭了周围的王国，成为了从北直到现越南的巨大帝国的权力统治者，作为少数的北方民族的匈奴，已不再是什么大的敌人了，只不过是对匈敌有些神经过敏而矣。

不过事实上其中可能还与一个预言有很深的关系。在中国著名的史书《史记》中，当时中国有一本名为《录图书》的预言书，这是一本由名叫卢生的运用神仙之术的男子写的书。

其中有一节是“秦被胡所灭”的记载。“胡”是中国人对北方异民族的通称。秦始皇相信了这个预言，为了把’胡”也就是匈奴从中国赶出去，于是决心建造万里的长城。

事实上秦并没有被匈奴所灭，虽然受到几次攻击，但每次都成功的赶了回去，所以秦始皇自己没有见到秦的灭亡就死了。

从这个事实来看，《录图书》的预言是错误了，但事实并非如此，秦始皇死后3年，秦被另外一个“胡”所灭了。



秦始皇指定了长子扶苏为自己的继承者，而且扶苏不但聪明而且人望极厚，是适于作大国之王的，如果他成为了秦的皇帝，秦也就不会灭亡了。

但是始皇死去，出现了企图掌握权力的一派人，他们迫使扶苏自杀，作为代替他们让始皇末子胡亥继了位，这样就可随意的控制天下了，而胡亥也按照他们的指示把支持扶苏的有能力的官吏及亲信纷纷暗杀、虐杀了。

于是秦也走向了灭亡，不满于胡亥的人，在国内纷纷聚众起义，而秦也已没有了有能力镇压这些起义的人。就这样，秦一下子从内部崩溃了。

《录图书》中所指的“胡”并不是匈奴，而是身边的胡亥。始皇为了保住秦的存在而建造的万里长城，对于内部的敌人却毫无能力。

圣德太子预知的700年后的骚乱

在描写南北朝动乱的史书《太平记》中，有让人不可思议的场面。这就是后来成为后醍醐天皇一方的英雄楠木正成观看圣德太子所写的预言书《未来记》”的部分。

1332年，占领了大阪南部的楠木正成前往四天王寺，为的是读圣德太子的《未来记》。作为四天土寺，因为圣德太子的《未来记》预言书是神圣不可侵犯的，即使是将军来临也不能让他看，但在正成的强烈要求下，寺方终于同意了，收出了《未来记》让正成观看。这部分在《太平记》中所介绍。



“人王第九十六代，天下又乱主不得安。此时东鱼来而四海吞，没西天三百七十余日。西鸟来而吞东鱼。海内归一三年年，猿猴握天下三十余年，大凶变而归一元。”

正成把这段预言认为是近未来的情况。“人王九十六代”是正成所支持的后醍醐天皇，“东鱼”指镰仓幕府，事实上后醍醐天皇正是神武天皇往后数的第九十六代天皇。仓幕府曾击败了后醍醐天皇，把他捉住后流放去了隐岐岛。

前面如果成立的话，再往后读也就顺一些了。“西鸟”是以正成为首的西日本的讨幕势力。三年内“海内归一”是指后醍醐天皇的建武新权，而“猿猴握天下三十余年”是指足利尊氏设立室町幕府和南北朝的动乱。“大凶变而归一元”可以理解为是足利义满的南北朝统一。

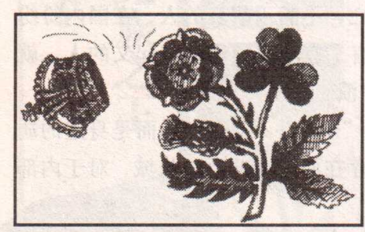
但是这些只是《太平记》中关于《未来记》的记录，事实上圣德太子是否写了《未来记》的事情并没有记录。

圣德太子可能确有预知能力，在《日本书纪》中也有其

"知未然"的记载,《未来记》中的预言可能是其中一部分。这些预言真的存在吗?也许还在四天王寺中收藏着吧!

占星术中关于戴安娜王妃死亡的真相

1997年9月,原皇太子妃戴安娜在巴黎因车祸而死亡的事件至今记忆犹新,即不是生病也不是暗杀,而只是"事故",这种死亡太过突然,十分出乎人们的意料之外。



不过,并不是所有的人,在世上众多的星数占卜师中就有预言了这件事故的人,他是突尼斯的占星师哈桑·阿里·贾尔尼。

贾尔尼是"国际占星术联盟"团体的副会长,曾经预言了前法总统密特朗的死,以色列拉宾首相被暗杀,和克林顿总统连任等事件,而且全都预言中了。

1996年12月31日的突尼斯周刊"サリーハ"中关于"星占"的页上,有以下预言:"戴安娜将在1997年走到悲性的最后时刻。"

"撒利哈"编辑部当初因为这个预言很不好,预计会受到读者的批评,曾讨论停止刊登这个预言。但是,这是贾尔尼的预言,所以最后只好勉强登了出来。

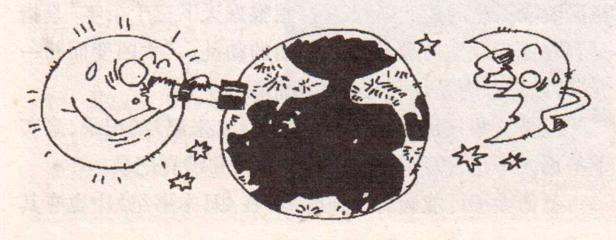
不用说,在戴安娜死后贾尔尼一下子会到了公众的注意。在宣传方面的要求下,不久关于英国王室的预言被披露出来。

"数年后伊丽莎白女王让位于查尔斯王子,王子和恋人卡米拉结婚,但查尔斯时代只有数年,现在的威廉五子将继承他,而他将是英国王室最后的国王。"关于为什么英国王室会消失还不清楚,能知道的大概只有星星了。

在濒临绝境的人类面前出现的佛的化身

在基督教世界中一直传说着基督将再次降临于人类面前,濒临绝境的人类将由于基督的降临而获救。

另一方面,在同样是一种宗教的佛教世界中,却没有释迦降临的传说,代替他拯救人类世界的是弥勒降临人间。弥勒既是佛的化身,他降临于世并建立起乐园。但是要建立起这个乐园,不但困难且还很遥远。在关于弥勒的经典《弥勒上生经》中,有"出现于阎浮世(现世)应在56亿7000万岁时,到时天上的菩萨将进行佛的修行。"的记录。



56亿7000万岁可以说是天文数字了,到那时地球是否存在还不清楚呢,也许这只不过是个随便举出来的数字而已。

不过关于这个数字还有另一种解释,所谓的56亿7000万岁并不是年代,而是表示地球上人口的数字。也就是说当人类人口达到56亿7000万时,弥勒就将降临。但是从现在地球人口已超过60亿这一点来看,弥勒应该已经来到这个世界上了,只不过现在还没有任何关于"弥勒降临"的报告。也许真的象报纸报道的那样是在遥远的未来。此外在《弥勒下生经》中关于弥勒降临的地点是在地球上最富有的地方,如果这样,日本有可能是候补地之一。

中国古代小说《封神演义》是高科技战争的预言吗?

在古代印度的叙事诗中曾经有过对高科技战争的各种预言,这种内容的书籍在别的国家也有。中国古代小说《封神演义》就是这样的一本书。

说起《封神演义》在日本也有一些漫画或是动画片一类的东西,所以是很普遍的。这部产生于明代的小说,是以古代中国由殷至周的朝代更换为背景的作品,其中有神、仙人、道士、妖魔鬼怪不断出现,可以说是古代的"科幻戏剧"了。



其中出场的仙人和道士是用手中的各种"宝物"来战斗的,而这些宝物简直就是连现代中国也没有的高科技武器。例如"乾坤尺"、"番天印"、"乾坤圈"、"飞刀"等武器,这些全都是制导导弹似的武器。还有,所谓的"万里起云烟"是相当于现代的导弹的东西,"菡萏阵"可以说是一种类似于地雷的武器,另外还有威力可与手榴弹相匹敌的"劈面雷"。

在这些出现的武器中,不仅仅有火力方面的武器,还有类似科学武器、生化武器的道具。"白光、黄气"可以认为是催眠气体,"吸魂烟"是神经毒气,此外还有"毒痘"是细菌类武器,"黄巾力士"类似于近距离的遥控致导武器,"阴阳镜"是激光类光线武器,"照妖镜"是X光透视机一类的武器。

写下了《封神演义》这部著名小说的作者至今没人知道,但可以肯定他是个具有少有的想象力的人。书中的真实性简直就像通过了时间机器看到的一样。现在小说中的这些事物在现实生活中都已经实现了,不知道书的作者看到现在这些又会作何感想呢?

1999年各大游戏公司要人专访

DreamCast 将扩展梦的世界



SEGA 株式会社法人社长
入交昭一郎
出生日期：1940年1月3日
血型：A
爱好：摩托车、高尔夫
座右铭：创造是生命
喜爱的食物：什么都喜欢
特技：没有
休息日：电影欣赏、西野流呼吸法

说句实在话，DC 的发售使我终于缓了口气。虽然发生了各种各样的情况，但 98 年 DC 的完成比什么都更加重要的，托大家的福终于有了一个美好的开始。虽然太多的游戏使得发售日也常被迫变动，但除了 DC 主机的供应不足外都可说是完美的，而且反应之大也让我很吃惊。DC 发售后的三天内大约购买者的三分之一约四万人连接了 INTERNET。除图片和声音的高表现能力外，INTERNET 机能的增加也使得游戏有了很大的变化。

通过 INTERNET 的沟通，今后游戏将向流通转变。在数字化比日本更先进的美国，网上购物的销售额在飞速上升。如果 INTERNET 能更加简单，日本一定也能达到这一水平，希望 DC 能以此为契机发展下去。我希望通过 DC 小学生也能进入网络公司，早日步入社会。因此 DC 将不仅仅是网络游戏，预计将有各种各样的服务。不再仅是简单的连接 INTERNET，而是提供世嘉所独有的各种娱乐或服务。

今后还将考虑别的方面，充分利用 DC 的表现力提供突破原有结构的新型游戏，高尔夫游戏可以不仅仅是高尔夫。例如，在屏幕上重现整个高尔夫球场，可以在黄昏夜晚等不同景色下散步，这也可以说是一种游戏，可以整体或部分的玩高尔夫。有了 DC 可以真实的再现你所没见过的，没体验过的事物。我们认为通过 DC 可以应用的全部都是游戏。

如果要制作这种与众不同的游戏，不但需要善长这种新风格游戏的高手，而且机体本身也要不断变化。游戏机应不仅是游戏的产生者，而应成为优秀玩者的舞台，也许游戏机的概念将消失。大约五年后科技将进一步发展，以大容量的 DVD 为媒界的产品将很有可能被安装在电视上，INTERNET 机能就会成为附属，简单说现在已经是家用小型游戏机的晚期。考虑了家庭游戏机应是全机能，或家用机应是游戏专用的两种不同意见，DC 已具备了充分对应不同情况的能力。如果要提升容量，只要搭配上 DVD 就可解决了。因为市场中这种产品的需求在增加，所以我们充分考虑了主机机能的提升。作为世嘉来说，我们希望制作出时代中最好的产品。

现在的世嘉因 DC 的原因发生了很大的变化，我们将利用 DC 的附属机能作出人们从未体验过的游戏，让大家大吃一惊，再通过使用网络机能为大家展现从未见过的全新的世界。请大家耐心等待。

明年将更加充实，请拭目以待



SONY 株式会社制作本部部长
宫田敏幸
出生日期：1951年1月9日
血型：A
爱好：吸氧健身运动、高尔夫
座右铭：无
喜爱的食物：什么都喜欢
特技：无
休息日：在健身运动中流汗

回首过去，98 年是收获颇丰的一年。首先是“GT”的大成功，这是本社产品中首次突破 200 万张的作品。我们刚开始游戏业务的时候，游戏是几个由日本带头并在世界通行的文化之一，“GT”不但在日本成功，在欧美也得到很高的评价，这就是证明。经过大约四年时间制作而成之后，这种喜悦是莫大的。接下来是“XI「sai」”的成功，在这部作品开发中我们本来的目的是发掘新人，在众多“游戏痴心者”的各种建议下，这个作品也获得了很大成功。

不断挑战新生事物是我们会社的座右铭就是要做出与众不同的新规格的作品。今年我们仍将继续挑战，现在已有大量游戏在开发之中。大约将在春天至秋天发售，也许到时候会很忙（笑）。还请大家注意一些作品的续篇，只不过因日程表的原因几乎全放在了 99 年后期。例如“叭啦叭啦 2”，无论质量还数量都将超过 98 年，是很热闹的一年。

虽然发售日被延期但 POCKET STATION 还是成功发售了，即有对应软件的发售，又有各种各样提升功能的产品。与最近时髦的便携游戏机相比较，POCKET STATION 的出发点稍有不同，它的目的是作为朋友间沟通的工具使用的。交换道具或交换数据等，目的是可以用这种方式来玩游戏，能够实现这种目的的话将是一种很大的成功。在软件方面与一般便携游戏机一样，只是游戏的趣味性和表现力不同。高表现力对于能够玩图象真实的游戏来说是必须的，我们还要不懈的努力下去。

现在的游戏销费者中有种玩刺激性游戏的倾向，虽然这种类型的游戏的不断增加，但绝不能仅仅依赖于表现力，剧情的好坏也非常重要。我并不直接涉及游戏的制作，但仍希望能有不同风格的游戏界工作者加入到软件的制作中来，不仅是游戏制作者，还应有电影、音乐等各方面的人才。如果能有这种人加入进来，我们就一定能够作出精彩的作品，并为这些人提供挑战的场所。在风格各异的游戏世界之间作出相互联系的道路自由往来，这才是游戏的最高境界。

前面说了许多许多，但是现在我们所考虑的是如何通过正在制作的游戏为消费者们带来快乐和喜悦，这才是最最重要的。如果只考虑前面说的那些目标，只能是好高骛远而矣，只有时刻记住为人们带来欢乐的最终目标，才能真正实现我们不断努力的价值。

1999年各大游戏公司要人专访

用心不断制作真正的游戏



任天堂株式会社广报室室长
今西弘史
出生:1940年8月13日
血型:O
爱好:高尔夫
座右铭:无
喜欢的颜色:深蓝色
起床时间:五点五十分左右
就寝时间:二十三点三十分左右

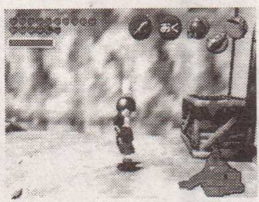
今年是本社N64发售时所制定的计划得以实施的一年,同时也是我对游戏界好的一面与不好的一面感触有所加深的一年。大家对于任天堂的提倡的理解逐渐深刻,而且表示了自己的支持。正如山内从98~99年间一直说的那样,展望未来虽然不知道会是什么样子,现在却有了一种脚踏实地的感觉。

由于N64"赛尔达传说"的原因,主机的销售量上升了。"萨尔达64"是那种让人感到游戏娱乐性的游戏。虽然以前我并不了解宫本茂的本意,但在"萨尔达"的成功中却起了很大的作用。希望今后的"比卡丘"和"皇家骑士团3"以及主机的发售,也能达到这种水平。现在来看"比卡丘"和"萨尔达64"的预约率,可以说绝对是空前的。

彩色GB在1998年11、12月的月产量达到了150万台,但GB POCKET的销售额却下降了,在抽样调查中每十二个人中十人有彩色GB,只有两人为GB POCKET,从结果来看彩色GB的普及率还是很了不起的。与之相对彩色GB专用的游戏也不断增加,还有一些厂家也希望能够制作GB的游戏软件,事实上彩色GB正大量移植FC的游戏,因为我们认为有过开发经验的人可以顺利的制作出GB版游戏。此后"口袋妖怪金(银)"的发售,N64上出现的"口袋怪兽ジアム"的世界得到了扩展,象这种类型的作品今年仍将不断推出,以便将来的发展,从这种意义来说今年是结出果实的一年。预定于1999年6月发售的64DD,具有N64发售时的一些硬件设备。至于评价如何还不知道,不过我们将努力生产64DD专用的软件。也许64DD会遇到与四年前次世代机争夺战时同样的情况,不过我们也注意改变了N64的策略,无论是次世代机还是新世代,只要有开发的必要,我们就一定会投入到其中去,当然事先要做一些必要的准备。

现在的一个潮流是游戏机走上了家庭多功能化的道路。我们将坚持游戏机专用线路,因为虽然游戏机功能的多样化将导致游戏方式的不同,但游戏的功能是永远不变的,当然我们也将加上普及的硬件通信机能,以便孩子们可一起通过网络游戏。

最后,任天堂将努力不断的制作出好的游戏,我希望大家能发自内心的支持我们。



99年要努力挑战家用市场



SNK株式会社法人社长
高堂良彦
出生日期:1942年1月6日
血型:O
爱好:摄影
座右铭:无
喜爱的食物:鱼
特技:无
休息日:与爱犬一起玩

众所周知,SNK是街机开发很有实力的会社,回首过去一年一种辛苦的感觉,因为整个街机界都在艰苦的工作着。我一直认为街机和家庭用机是一种对立的形式,与其说是街机不景气了,倒不如说是家用机变得更强了。从销售额看,一边是1兆几千亿,另一边是几千亿,街机市机整体低于对方,让人有一种街机已缓不过来的感觉。也许99年这种不景气仍将继续,或是会更加恶化,这其中即有世嘉和任天堂的关系,也有与之相关的众多软件厂商的原因。

SNK是在不断挑战的基础上逐渐形成的,99年将是我们挑战家用机的一年,但不是全部转向家用机,只是希望在众多的家用机中树立一面旗帜,以前我说过"只要努力,就能作出让人喜欢的家用机作品",不过付出的努力最多的是98年发售的NG Pocket。无论是DC还是PS,在软件开发中都要花费掉巨大的开发费用,现在更是这样。如果将来的媒介变成了DVD,就需要更多的开发费用,对于小的软件厂家来说,就不能再轻松地开发游戏了。不过在软件制造者们的帮助下,NG Pocket一定能坚持下去。

本会社将致力于家用机的发展,但同时还要注意到街机和家用机游戏在创造方面的差异。NG Pocket的观念不象NG或NG · CD那样,不是"在家中玩街机游戏",而是让"普通游戏的质量与街机一样"。也就是说NG(NG · CD)和NG Pocket的软硬件想法是完全不同的。为此SNK组成了专属的NG Pocket开发组,让街机组负责家用游戏是行不通的。说句笑话,家用机小组中全是"不去街机厅"或"讨厌"街机厅的人。虽然街机和家用机的出发点和目标不同,但本质上是同等的,那就是要制作出对得起购买者的作品。

现今家用游戏机和可随身带的便携游戏机的需求很大,无论哪个厂家都在制作可携带的产品。NG Pocket希望制造出与别的便携机的观念完全不同,设计、颜色、内容都不同,拿到外面也不让人觉得丢脸的产品。我们也是这样做的,我们的目的是形成以NG为核心的消费者。自发售以来得到了众多爱好者们,特别是以"King of Fighters R-1"为中心众多爱好者的支持。展望99年,我们仍将继续做出让非NG爱好者的人也能够喜欢的产品。

在等待能够充分展示SNK开发力量的游戏的同时,请大家给我们更多的支持。

1999年各大游戏公司要人专访

游戏不仅仅是制作费，也是灵感与直觉的数量



BANDAI株式会社开发本部部长
石上千雄
出生日期:1943年6月3日
血型:O
爱好:慢跑
座右铭:挑战
喜爱的食物:纳豆
特技:无
休息日:家务劳动

每年都说同样的话，但去年的市场的确很严峻，因为消费者进行了严格的挑选。现今都在宣传大作，从经营平衡方面来看游戏市场，这种变化的感觉很明显，在花费制作费方面已逐步达到与电影同等的水平。然而游戏不仅仅是制作费，想像力和游戏性等附加价值也很重要。我常常以"たまごち"为一个很好的例子。因为它是部回到了"游戏是什么"这一出发点的作品。并不是所有厂商都可以做出大作，从这种意义上可以说去年是回归出发点的一年。虽然也许今年大作主义仍将继续，花费30亿日元，40亿日元的游戏仍会有，但这会是一个转变的时期。所谓游戏是有了游戏之心才存在的，夸耀开发费的巨大只是一种方法，而另一种方法是通过灵感与直觉竞争，BANDAI将以灵感取胜，制作出让孩子们喜爱的游戏。我们也希望与有这种同感的厂家共同合作。

在便携游戏机方面，今年3月WONDER SWAN将上市。也许是由于我们的原因，最近有任天堂将降低彩色GB价格的传言，这对消费者来说是非常好的，这样GB及同类便携机的市场也将有好转。我对此有十足的信心。虽然市场不是很大，但WONDER SWAN是在软件、专用市场的思想指导下制作的，WONDER SWAN将走上正轨，我们相信其成功指日可待。

GB专用市场中出现了不同类型的主机，给了消费者选择的余地，又能引起厂家间的竞争。在PS催化剂的影响下，任天堂在ROM等方面都降了价，所以竞争的市场在某种意义上是十分必要的。WONDER SWAN的发售公开后，得到了很大的响应，3月发售时也许会看到竞争更加激烈的情况，今年的游戏界并不是情况转好的一年。

在这种不景气下，剩下来的游戏厂商们就应该在每部新产品上互相帮助，互相合作。例如与制作"高达"的SQUARE间就是这种形式，而且这两三年还有增加的趋势，不这样我们自己也不能生存下去。

游戏机的市场是很长久的。正如软件与DVD合一这样，具有无限发展的新型机体和游戏将不断出现。但使用DVD的游戏机是否畅销将决于其价格，如果主机卖价为30000日元一台就一定会非常畅销的。

97年—98年的游戏界经历了沉浮的严峻一年，但将来会是美好的。WONDER SWAN发售的最初目标是300万台。

流通的合理化并不是全部



ATLUS株式会社常务代表
横山秀幸
出生日期:19??年3月18日
血型:O
爱好:汽车、钓鱼、陶艺
喜欢的颜色:海蓝色
喜爱的食物:蔬菜汤和蛋炒饭
特技:无
休息日:最近多休息

游戏界中有一些人一直在说些不符合实际情况的话，实际上1998年可以说是很不景气一年。但在这种情况下仍有一些很好的作品被发售，其中既有一些让人久久不能忘却的作品，也有使得竞争更加激化的作品。去年不是有原支持者转向其它方面的情况吗?这其中有成功的厂商，当然也有失败的一方。希望能有更多的人转而支持我们。我们注重的是游戏的大众化效果，而不是一味补充游戏的内容。游戏本身是不会流行的，因为真正流行的主机是PlayStation。

Dreamcast的发售也是在这种消费者的要求下进行的，其中当然有金子一马特有的动画，这不是完全真实的画面，而是种具有独特世界观并运用立体表现手法来表现人物的一种极大进化的，金子风格的人物，无论在什么时候都可以认出，本回的"魔剑X"中出现的人物中就有此种风格的影子，而这种的世界要通过DC表现出来是非常不容易的。

除Dreamcast之外还有"PlayStation2"、或是任天堂64DD等新机型产生，如果不进行一些改动，发售时的情况是令人难以预测的，想要尽早些出品是不太容易的。虽然现在已经有些晚了，但还是应尽早行动，要选最有积极性的人，最适合的人来工作。既使是有了这种人，还要为如何来表现出金子一马的人物风格而烦恼。能达到所有工作的要求，恐怕只有千手观音了(笑)。冈田与金子现阶段的组合可以说是最好的了。但无论如何比起初期的效果会有更大的提高，没办法，人人都希望我们能够作出更新更好的作品来。

至于流通方面，坦率地说我认为采取中等软件销售的方法是最好的，而且还要不时到游戏店中去与营销人员们交换情报等。因为对于购买者来说，买到游戏后与厂商取得联系是很重要的，对游戏生产者来说也是同样。游戏店中不是常常聚了许多孩子吗?对孩子来说游戏店就是他们举行各种游戏活动并且相互沟通的一种最佳场所。

最后，我要说的是ATLUS正在制作很刺激的游戏，即便不是"女神转生"也请大家不要放弃，先来玩玩试试吧，如果认为不好请直接对我们说。总之，ATLUS的全体工作人员都在努力，每款游戏都有我们的喜欢。冈田、金子以及其他的全体工作人员还会有许许多多要做的游戏，如果没有大家的支持我们就进行不下去，出于对我们的爱护，请不断支持我们。

1999年各大游戏公司要人专访

“勇Ⅶ”和新作RPG，明年将继续进行



ENIX株式会社法人社长
福屿康博
出生日期：1947年8月18日
血型：A
爱好：麻将
座右铭：随其自然
喜爱的食物：什么都喜欢
特技：没有
休息日：打扫庭院、与狗散步

98年进行了小的方向调整，以前的ENIX几乎是以“勇者”系列为主，别的RPG系列的作品却很少。大约从一年前，我们逐渐转向为制作更多的系列作品，开发队伍也大幅增加，结果在年内发售的游戏题目数是原来的一倍以上。把更多的有自信的作品投入到社会中，可以使生产者不断成长。

我认为所谓的娱乐世界，全都是通过个人能力形成的，无论是音乐还是电影，基本上都是集合了不同人的才能而完成的。然而现今的游戏界却不同，只是“喜欢游戏”的一群人聚在一起制作出的商品，毫无疑问有许多是拿不出手的，只有剩下的那些由即喜欢游戏又有才能的人们制出的作品，才是有创造性的为世人公认的作品。

在ENIX最近的作品中，“勇者斗恶龙怪物篇”就是这种作品。初次看到这个游戏时只觉得很一般，但是越玩就越有意思，以孩子为首的许多人都很喜欢。“勇者”的知名度这样上升下去，销售500万张也许不再是什么梦了，99年应当是ENIX成绩最好的一年。实际上除“勇者Ⅶ”之外，还在准备一张大作，详情还不能说，是个超过了“星之海洋”系列的RPG，此外预计还有更多的游戏，和别的一些作品，明年的ENIX将更进一步。

另外，99年还是游戏界更加发展的一年。世嘉的DC发售了，使得游戏的基础提升了一步，处理速度大幅度上升，容易也变大了，图面能力也有很大提高。硬件越进化，以前不能表现的东西就越能有效且具有现场感的表示出来。游戏不仅仅是视觉，要确定消费者喜欢的因素，作出让他们更加满意的游戏，所以网络功能也被引入了家用游戏机，通信本身就很有趣，终极游戏的最有趣处应是人对人。出现了这样的游戏的话，将会使游戏界发生是戏剧性变化。

至于电话费，虽然已经便宜了些但如不降到1个月3000日元以下的话，仍不能有飞速的提升。现状并不好，但在向多媒体发展的过程中会不断变好，也许会出现与电视一体的机型。等达到了这种时代时，ENIX也将为大家提供运用通信的游戏。



主机间的竞争大受欢迎



CAPCOM株式会社CM本部部长兼东京支店长
辻本春弘
出生日期：1964年10月19日
血型：O
爱好：高尔夫
座右铭：努力
喜爱的食物：水果
特技：无
休息日：高尔夫和家务劳动

98年1月到3月“生化危机2”卖出了200万张，本来是很了不起的成绩，但从4月起形式就变得很艰难了。检察一下今年前半段，家用机原创游戏题目几乎没有。97年中还有“龙战士Ⅲ”和“洛克人DASH”、“生化危机2”等非移植作品出现。而今年却完全没有，全是来自街机的移植。“街霸ZERO 3”是年末时的亮点作品，不过这也是从街机来的游戏。还任天堂64的“マジカルラトリスチヤレンジ”也是移植的，只是出于家用机情况，作了充分的改动而矣。

与97年上半季相比，分析98年上半季，可以说整个游戏界对于PS的依赖度明显上升了。土星正被大批处理，各社的开发都转向了PS。与前一年相比全部机种的销售额下降了10%左右，游戏题目本身却增加4%。计算出这些数字的是PS，与去年相比平均销售张数下降了20000张，也许是PS主体的发展变慢了，使得软件发展也变慢了，这20000张的下降就是表现。

还有一件可怕的事是，98年PS只有“生化危机2”是超过100万张的作品，以外就没有了。97年100万张、200万张的有不少，现在却是以50万张划线区分了。可以说市场正在下降，也许是消费者正快速地离开游戏。市场中总数如此下落，将来的环境就更加艰难了。

在这种形式下，做为次世代机的DC是让人期待的，可以说是三分天下了。无论是SONY，世嘉还是任天堂，他们之间领土的斗争为软件厂商提供了好的环境，也使得整个业界活跃了。出于这种思法，DC是应当支持的，所以卡姆空从很早以前就加入了DC。

如果DC只普及300万台的话，对于业界来说将是个大的损失。不然的话世嘉能确保一定分额，SONY也占有一定分额，双方引发激烈的争夺，2年多后任天堂再做出新主机……这些就不是空想了。当然今后也不是只观注DC、N64和GB用的游戏也会相继出现，PS方面也将上升。98年末Pocket station出现后，“ZERO 3”是最早对应它的。

至于今年CAPCOM的计划，99年也许是PS主导家用机市场的最后一年了，所以我们将继续做出PS版的“生化危机”。至于题目是否为“3”还未定，故事上将与“Veronica”不同。此外还有一些RPG系列的游戏出现，再往后还会有更多更多的游戏为大家带来乐趣。

1999年各大游戏公司要人专访

通信的新设置给你梦想



GAME ARTS 株式会社法人社长
宫路洋一

出生日期:1963年5月26日
血型:O
爱好:工作
座右铭:无
喜爱的食物:什么都喜欢
特技:曾为报馆会员(柔道)
休息日:休息

实际上98年只"武装雄狮II"和"格兰蒂亚博物馆"发售,就已经很忙的了。至于整个游戏界,令人遗憾的是只有"生化危机2"是部大作。虽然FC的时代就是这样,但有游戏数量过度增加的原因。市场虽然变大了一些,但却不再是集中到一张软件上了。"勇者"和"FF"发售的话也应是百万左右,那是因为它的原有魅力。

Dreamcast发售时,市场被活跃化了许多。不久PS的后代机也将会发售了。如此进行主机的研制,发售的题目也自然就减少了,只有真正的有趣的游戏才能畅销。从另一方面来看现在新型的游戏也在不断出现。现在已经在使用Internet专用机的人数每天都在上升,如果DC发了300万台,就会有100万人连上了Internet,世界就变成了个大而可沟通的地方。

当然DC也为GAME ARTS提供了各种机会。马上就要发表了的"格兰蒂亚2",也是使用了通信机能的游戏。现今的GAME ARTS为Entertainment和Communication"为口号。我们正计划运用DC通信机能的有趣的游戏。此外,我们还在研究通信的设备。

今年的GAME ARTS将向一切方向挑战。今后的游戏也是这样。我们努力工作,希望能够做出梦想中的最好的游戏。现在正在研制机器和培养一批人材来制作新的游戏,希望能卖出100万张或200万张。游戏提供给孩子们的是乐趣和梦想,我们也想通过制作的游戏感动消费者们。无论是10万张有销量还是100万张的销量,其价值是一样的,只要人们说"好"就可以了。

游戏的实质在不断变化,但根本却不会改变,时刻记住这点就能作出好的作品。有了大家支持,我们就能作出有趣,感人,梦想的游戏。





Dreamcast的mail机能是威胁吗?



KONAMI株式会社常务代表CS SOFT事业本部部长
北上一三

出生日期:1957年2月20日
血型:A
爱好:高尔夫
座右铭:无
喜爱的食物:烧烤
特技:10年软式网球
休息日:家务劳动、高尔夫

回首98年的游戏界并没有什么变化,不过年末DC的出现引起了一些震动,以外就再也没什么大的变动了。虽然也出了许多便携游戏机,但无论是WONDER SWAN,还是NOGO POCKET都不是什么大话题。彩色GB继去年仍旧流行,不过没什么大变化。PS的安定市场多少处于饱和的状态,任天堂64的销售稍好了一些,总的来说这是比较平稳的一年。

相反,我认为99年也许是激战的一年,DC能够跃进到什么程度叱,还有ワンダースワン于3月出现也许会在孩子中引起大反应。彩色GB会越卖越好,关于PS2的传言成为事实,99年将有许多精彩的节目出现,任天堂当然也不会袖手旁观,彩色GB将首先推向世界,大概马上就可以超过1000万台,接着还会有许多的战略。

DC的发行对软件也一定影响,其中之一是Internet。由于具有了Internet机能,主机卖得好软件可能反而卖得少了。个人电脑的普及使得人们可以互相交换Mail,如果使用DC玩交换Mail的游戏成为主流,软件就变得难卖了。通信机能不但耗费时间而且还要花电话费,在此之前最好先看清形势。

也不要忘了便携机市场的存在,因为其占有整个游戏市场中20%比重。孩子们喜欢彩色GB。如果有了RPG为主的游戏,另外几种也会有一些成人消费者。

谈到便携机,人们就会问Pocket station怎么样。正确说它并不是种游戏机,因为它不能玩复杂的游戏,所以不会冲击GB的市场。

关于我会社,我们深深地感到只有做出好的游戏才能笼络住消费者。商品的积压是与每一个游戏品质的高低相连的。以体育游戏为例,应该每年都不断出现,因为它们中不可能突然出现品质很高的游戏的。

至于柯拿米在99年将作什么样的游戏,我们还没考虑。系列运动类游戏当然是要做的,最近还流行音乐方面的游戏,这也将是一个支柱。"心跳2(暂定名)"预定也在今年出现其他的是些原创作品,无论是RPG,还是体育类或是"燃烧战车"类的游戏,我们都将提高它们各自的风格。一年前作"BEAT MANIA"时没有想到过会有现在,做"心跳"时最初也没有想到会连续做下去,这些所谓的大作中都有一定的偶然因素。现在正制作的是"寂静的山丘",希望它能成功。我们不会辜负消费者的期望,将会一部部地作出有趣的游戏来。

1999年各大游戏公司要人专访

培养十个"FF"级的作品



SQUARE 株式会社法人社长
武市智行
出生日期:1955年11月6日
血型:B
爱好:高尔夫
座右铭:有言必行
喜爱的食物:面条
特技:没有
休息日:休息、高尔夫

从整个游戏市场的角度来看,98年PS的普及告一段落,已在玩家中打下了普遍的基础。与超任末期一样,现今的软件正往好与坏的两个极端发展,比如既有像"生化危机2"和"GT赛车"这样的佳作,也有一些被称为垃圾的游戏。"寄生前夜"等本社制作的一些游戏都有百万张的销量,但都不能说已达到了目标。

另外,由于主机的原因,消费者的两极化也是造成这种市场情况的原因。至于本社的立场,在"陆行鸟不思议之谜宫"后,PS低年龄层玩家逐渐减少,这一状况是必须改变的。为了发掘出我社独特的风格,我们作出了"武藏传"等游戏,但是PS低年龄层的普及率仍不高。为了进一步开发低年龄层,今后将继续推出"武藏传"和"陆行鸟"等系列。此外,在对"FFⅦ"的调查中,我们发现女性消费者在逐渐增加。

98年便携游戏机也有许多被公开,它们中也在进行两极化发展。Pocket Station和VMS的目标是增加内容和主机的性能,而与之相反,彩色GB、WONDER SWAN、NG POCKET等只是沿袭原来的GB型的观念。

游戏数字化市场将是一块很大的领域,包括利用电脑的娱乐、一般的影片以及CG部分都有增加,其中应运用的有效的技术是CG。对应这种进化,全CG的影片我们正在进行制作。我们的技术也将在今后的游戏中渐渐反映出来,而且对于游戏来说最重要的一点是消费者操作的部分也将被制作成CG并进一步强化,因此现在投资影像技术,必将会在几年间出现新型的游戏。

简而言之,今后是方向性"由量向质"的发展。我们拥有可以开发100万张等级作品的制作者,除坂口以外也能作出可以与"FF"匹敌的游戏,而且我们还打算把这种作品推向全世界。因此继98年的美国后,99年还在欧洲调整销售体制。为了能做出发挥次世代机性能的作品,另外的开发线也开始行动了。





让游戏变得更加轻松有趣



CHUN SOFT 株式会法人代表
中村光一
出生日期:1964年8月15日
血型:O
爱好:高尔夫
座右铭:无
喜爱的食物:什么都喜欢
特技:一级小型船模
休息日:最近是高尔夫

回首CHUN SOFT的过去一年,1月发售了土星版"街",12月发售了PS版的"恐怖惊魂夜",1年内发售了两个游戏。以前是一年一部,去年是很了不起了(笑)!今年年初也将继续出现音响电子小说系列的两个作品,所有去年的成绩都预示了"今后一年内将多出游戏"这一情况。

去年中最引人注目的是Dreamcast。首先是顺利的发售,我社也与其结下了合约,不过至于对应软件现在还不是公布的时候,时机到了这一定会发布出来。考虑了DC中对应MODEM的网络游戏性能,但因通信过程和电话回线有问题,所以那种网上RPG游戏还有一定难度。不过从今年的后半年开始,这种网络游戏也许会渐渐出现。

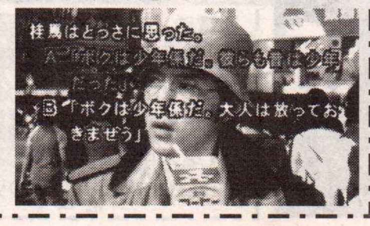
关于PS后代机,也有许多不同的传言,我也很注意。但是无论主机有多高的性能,如果不认真制作游戏,那么只能是毫无目的地浪费时间。

此外彩色GB也是十分引人注目的,因为众多游戏厂家都作出了彩色GB专用的游戏。

关于PS的软件,1999年预订将会有"FFⅧ","勇者Ⅶ",此外还会有大批百万张销量水平的作品。我想这将是业界能兴旺发达的一年。我们会社除了PS的音响电子小说系列在年初有两部作品外,还有一些预定发售的作品。虽然早些发售的呼声很高,但因这些游戏还只是在制作中,大约将在年中发售。

最近有许多CG movie的作品发售,但在游戏中的本质却没有什么变化。这个游戏能卖出去的原因,也是因为消费者有这样的要求。也就是说无论是消费者还是生产厂家,都希望能做出高一等级的游戏。众多的此类游戏的出现,使得消费者也难于选择了。玩游戏的时间没有了,如何选择游戏反倒成为游戏(笑)。

游戏机作为家庭中的一部分也在不断进化,过多的音乐与动画使得游戏只凭画面来分出胜负,结果导致可玩的时间反而减少了。其实,游戏有着自己的规则,掌握世界观,记住出场人物,以及一些劳动是很必要的,而且必须反复进行这些劳动。如果没有这些劳动,只是看电视画面的话,这种游戏也就什么也不是了。



1999年各大游戏公司要人专访

为了游戏业界全体加入 Dreamcast



NAMCO 株式会社法人社长
中村雅哉
出生日期:1925 年 12 月 24 日
血型:A
爱好:工作、高尔夫
座右铭:知・好・乐
喜爱的食物:米饭
特技:用独特的睡眠法而不知疲倦
休息日:去影片拍摄现场

98 年 NAMCO 整个事业在美国、欧洲以及亚洲广泛的开展了起来。在经营中,美国方面"NAMCO 分公司"的业务成绩的改善很大,这是因为使用了新的会社经营手法,这种手法使得会社焕发了新的活力。

另一方面,包括家用机的整个的成绩比去年上升了一些,这正说明我们的产品已为消费者所接受了。关于如今常常提到的 CG 创作,其中既有不好说的事情,也有不让人心慰的情况。大约在 CG 工作开始的 10 年前,可追朔到吸引合并了 JCGJ 时,当时由于原来工作人员间的合作不够默契,因此 JCGJ 的技术没有得到充分的利用。最近游戏中有关 CG 技术的级别在上升,原来离开了 NAMCO 的 JCGJ 的人员也一个个地回来了。无论是技术方面还是从感情上来说,这一切都让人十分欣赏。

说到 CG,最近 CG 和画面的话题常常能听到。从制作方面来说,使用 CG 中大半的花费和手续是个大问题,要忠实再现人类细致的表情是很辛苦的。不过我社制作的全 CG 动画的主人公并不是人类而是动物,这倒是一种逃避的方法(笑)。

接下来又出现了动画与游戏的副合的问题,为要做的游戏加入 CG,这是现今技术完全可以实现的,不过反过来把游戏的东西转用于动画中难道不好吗?

NAMCO 也加入到了 Dreamcast 游戏的制作行列中,对于 SEGA 来说这也许不是很大的新闻。实际上,SEGA 一直在劝说我们。与 SEGA 很早前就有了业务交往,考虑到这样那样的情况,最终还是决定了这回的加入。我们的基本想法是使游戏业界健康的成长,并且进一步提高社会中对游戏的认识,至于别的就不管了。

从全公司的观点出发来看整个游戏界,SONY 独占的状态并不是好事。我社与 SONY 的关系很深,对他们来说这也可能是个打击,但这样却可以使相关业界得到发展。这难道不好吗?所以我们加入了 DC。

随着主机能力的逐渐提高,制作手段也要努力达到与之相应的要求,我真的希望年轻人们能够不断努力,为以后游戏的发展发挥作用。



以マルチプラット的形式展开业务



HUDSON 株式会社法人社长
工藤浩
出生日期:19??年 2 月 16 日
血型:O
爱好:钓鱼
座右铭:无
喜爱的食物:喝酒
特技:无
休息日:钓鱼、旅行

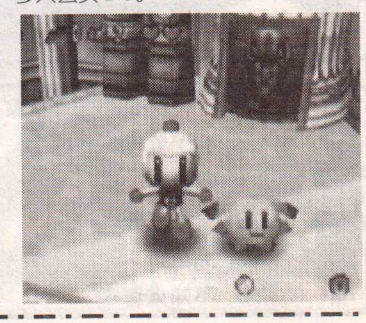
回首去年,我认为这是 HUDSON 走出新的路线的一年。例如任天堂 N64,我们并没有加入到系统与工具的全面开发中,而是以业务形式开始一起开发游戏,这就是与任天堂共同出资设立的 Game soft 会社,这是其一。另一个是关于去年末发售的"玛里奥大家庭"游戏的开发,在玛里奥一族人物中我们作了很多的工作,在"玛里奥大家庭"发售前就已经感到了其中的成绩。这是很短时间内集中制作的作品,而不是经成 2、3 年才做成的。任天堂 N64 是通过"萨尔达"而兴旺的,"玛里奥大家庭"也一定会得到众多新的支持者。可以说我社去年的开发是以任天堂为中心的。

说到任天堂,还有一点就是 GB。对应游戏现在正在开发中,预定后半年发售,这些软件全部是彩色 GB 专用的,考虑到今后 GB 的改变,我们正努力进行开发。但这也并不是说我们只做任天堂游戏,统一提供软件并开展业务是 HUDSON 的基本策略。例如,SEGA 称有 60 万人的固定支持者,其中占最大比重的是广井王子作品的支持者,DC 打算为市场不断提供这种作品。今年 2 月"向北方"也会面市,这也是面向喜爱恋爱 SLG 的玩者的作品。PS 具有广泛的消费对象而且许多是家庭范围的,我们也以"桃太郎电铁"为中心制作了多款游戏作品,它们是面向所有年龄层的。

由于以上的 3 大主机都有各自的支持者,社内仔细讨论后又决定了面向低年龄层的"炸弹人"的制作。

DC 之外,最近游戏界的话题是使携机与 Network。HUDSON 也打算制作有通信机能的作品,彩色 GB 上所带的红外线部分就是 HUDSON 开发的。既可随身携带又可进行通信,也许不久的将来就是用便携机进行通信交流的时代了。

业界中对于 PS 后代机的传言也有很多,我想最迟今年年末这一机种就能面市了。SONY 不会只看着 DC 出风头的。之后还有任天堂 64DD 的推出,不过我认为 DC 更有趣些,汤川业务是很能干的。今后,相信仍会有许多人去买 DC。





第一期答案

1. 最年轻的是哈迪伦。
2. 共有6处。分别是:①天上的月亮、②房上的小人、③房檐上的挂饰、④窗户、⑤御名方守矢的衣纹、⑥御名方守矢的脚
3. B
4. A
5. 嘉美、春丽、肯、隆、本田、D.J、飞龙、古烈、达尔锡、桑吉尔夫、维加、飞鹰、巴洛克、拜森、萨加特、豪鬼、
6. D
7. B
8. 娜可露露和莉姆露露(姐妹)、风间火月和风间苍月(兄弟)、云和扬(兄弟)、坂崎良和坂崎百合(兄妹)、特瑞和安迪(兄弟)、妮娜和安娜(姐妹)、杰克和莎拉(兄妹)等等
9. ②是罗刹版
10. 顺序为4、1、3、2

幸运读者

北京	张永全	天津	刘　晨
天津	谢宝华	山东	胡明明
北京	许　扬	河北	扬卫霞
广东	包爱民	湖北	祝云晖
上海	舒　兵	上海	尤铮铮
北京	冯　凯	河北	唐　耘
河南	武雪锋	湖北	陶钟良
广东	罗　敏		

以上幸运读者本刊将发给奖品,请中奖者届时查收。





问题1

在左面的两幅图取材自“饿狼传说RB 2”,右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方,请问共有几处,分别在哪里?

(注意:印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处,所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素,所以其它内容一概不包括在答案之内。)

问题2

请问,右图是下列答案中哪个人物Q版的阴影:

A. 草雉京
B. 矢吹真吾
C. 克里斯
D. 不知火舞



问题3

玩过“侍魂”系列的朋友都知道,娜可露露有一只爱鹰,请问,你知道这只鹰的名字吗?请你将答案写下来。



问题4

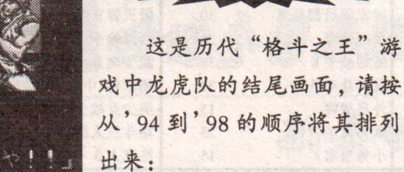
请问，在左面图中缺少的人物是下列四位“梦幻模拟战”主人公中的哪一位，他的名字是什么？

①　②　③　④

问题5





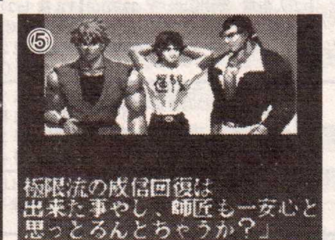


这是历代“格斗之王”游戏中龙虎队的结尾画面，请按从’94到’98的顺序将其排列出来：

A. 3、5、1、4、2
B. 5、3、1、4、2
C. 5、2、1、4、3
D. 3、1、4、2、5







问题6

众所周知，安迪和不知火舞是一对情侣。请问，你还知道有哪些情侣呢？请举出5对来。（范围仅限于游戏，但游戏类型可以不限。）



问题7

“超时空要塞”TV版有着美版和日版之分（美版曾在我国各大电视台播出过），在这两种版本中，男女主人公（请见右图）的名字有所不同。请问，你能分别说出男女主人公在日版和美版中的名字吗？

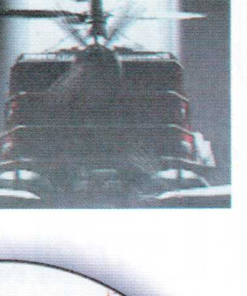




最终幻想合集

最终幻想Ⅳ

在“FF”系列中评价极高的一作，以赛希尔、凯恩以及罗沙为主人公，其惊险丰富的故事令人回味不已。PS 版完全移植了 SFC 版，此外还追加了新的片头和片尾。





经典的再现!

最终幻想Ⅴ

为了拯救面临危机的世界，主人公及其同伴展开了冒险。本作的系统十分独特，故事也极其感人。PS 版的移植与“Ⅳ”一样，只是加了片头及片尾画面，但其素质却相当可观。

昔日的回忆，永远的幻想！



机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:'99 年 3 月 11 日

最终幻想Ⅵ

这是在此系列中至今仍为人们津津乐道的一作。故事讲述了想利用魔导之力控制世界的帝国与天娜以及其同伴的壮阔战争。PS 版在游戏的经典事件中加入大量高素质的 MOVIE。

▲SFC 版发售时，人们认为本作已将主机机能发挥到了极限。其优美的画面以及光影的处理确实极为出色。



▲作为故事核心的幻兽在游戏中发挥了极为重要的作用，此外魔法修得系统也十分吸引人。



无可匹敌的 CG 画面使气氛更为迫人!



緊急速報

dancing blade かってに桃天使Ⅱ ～Tears of Eden～

任性的桃天使Ⅱ～伊甸之泪

机种：PS　类型：AVG　厂商：KONAMI　发售日：'99年春



桃姬等人所引发的新故事！

本作继承了前作的风格，依然会有大量动画出现。玩过一代的朋友相信能够明白，“桃天使”与普通的动画片是不同的，它通过各种选项来决定情节，其互动性极为突出。玩者在欣赏优美画面的同时，又可参与到游戏之中，其中的乐趣是其它游戏所无法比拟的。

故事是从前作的三个月后开始，本作中将出现“世界树篇”和“龙宫城篇”两个大的剧情，我们在下面会为大家详细介绍。

▶主人公面带微笑，他是要去见谁呢？







游戏中会有许多优美的动画！

▶▶所有动画的长度约有70分钟左右。

▶▶选择不同，其后的发展方向就会不同。



▲结尾从前作的四个变成了七个，你可千万不要错过呀！

一起冒险的同伴们！



▶桃姬的好朋友，平时看起来十分文弱，但实际上却是使用魔法和阴阳术的高手。

▲▶本游戏的女主角。拥有明朗活泼的性格，使用的刀名为“白桃丸”，拥有可以变身的能力。

▲由山姥养大的天狗的化身，擅长使用回复魔法。

◀十分喜爱美少年，拥有优美的声音，平常的爱好是收集鞭子。

◀以强化铠将全身覆盖，容貌不明，精通使用各种武器。

在本作中将会出现大量的机体

在二代中，从目前的情报已可得知会有大量的机体出现。其中包括前作的雷童丸以及其它混合了古代与未来风格的机械装置。

◀▼左方是在须弥山集结的舰队，而下方则是用于探查的机体。

大量以CG来表现的机体



▶这是新型主力战舰日轮丸发动的情景。

◀从母船派出的小型调查艇，它要去哪里呢？

又可以与任性的桃天使一起去疯狂冒险了！

世界树篇

某天，首都出现了巨大的飞船——"新栖上宫"！

异国使者姆卡艾尔拜见了王国的皇帝。作为自己所带的"桃源乡传说"的秘密的交换，希望把该国的公主桃姬进行交换。对于传说很感兴趣的皇帝，动用直属下属丝丝娜指挥的机械盔甲部队捉住了桃姬。听了皇帝的话，桃姬决心回到国中。在月圆之夜，桃姬和姆卡艾尔消失在传说的世界树中。主人公和桃姬不能相见了吗？当姆卡艾尔的真身暴露时，桃姬出生的秘密也将大白于天下！

姆卡艾尔和皇帝进行交易



▶针对姆卡艾尔和皇帝进行的交易，桃姬等人绝不会顺从。

难道这就和主人公永远分别了吗？



▲▶与桃姬心心相印的主人公在失去对方的时候，心中充满了悲伤。



▲正在为旅行做准备的桃姬。

◀▲丝丝娜率领皇家机动队到来。

三精灵



姆卡艾尔

◀为了带走桃姬而出现的异国大使，率领着守护世界树的三精灵。其真正的目的不明。能力绝大，



米萨尔

▲拥有千里眼的能力，性格比较稳重。



伊瓦萨尔

▲拥有预见未来的能力，但是自己平时却很少开口。

基卡萨尔

◀攻击力最高。在三人中精灵，有着地狱耳的



丝丝娜

▶皇室机动队队长，冷静沉着，对残忍的皇帝抱有不信任感。



龙宫城篇

来到某海岸的一行人，被帮助过的龙请到了龙宫城。但是这只龙正是制定世界沉没计划的龙魔王。

龙魔王的次女乙姬爱上了主人公，她和桃姬等人是否会因此而发生冲突呢？在欢迎宴会中热衷于卡拉OK的桃姬和猿吉误开了世界沉没武器的自爆开关。龙魔王大怒，桃姬等能平安逃走吗？乙姬的初恋又会怎样呢？

这个神秘人物是谁呢？





◀▲虽然有着可爱的女儿，但这家伙却是恐怖的龙魔王。

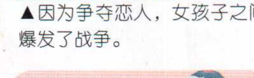
乙姬的真正身份是……

◀因为与主人公相会，乙姬开始暗暗爱上了主人公。





▲甲姬、丙姬、丁姬三姐妹前来声援乙姬。



▲因为争夺恋人，女孩子之间爆发了战争。

乙姬

▶龙宫城四姐妹中的二女儿，是龙宫城篇的女主角。



可爱的形象令玩者十分喜欢！

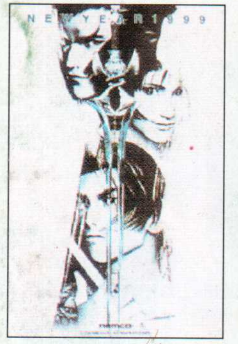


饶有趣味的两篇故事必会令广大玩家满意！

一九九九年各大公司
海报欣赏

日本各大游戏厂商为了宣传自己的热门游戏，所以特别制作了众多令人眼花缭乱的海报。我们此次特意选出了其中部分精彩的作品奉献给广大玩家。这不仅是一种视觉上的享受，同时也给那些热爱漫画的朋友提供了临摹的最佳素材。

NAMCO

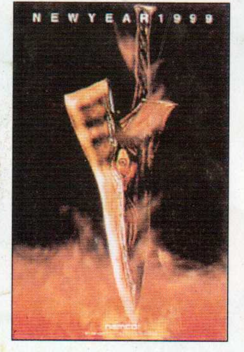










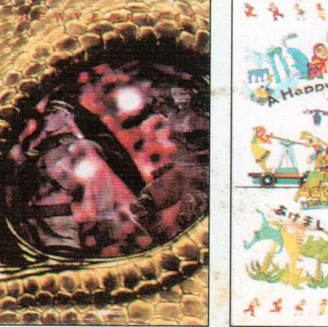
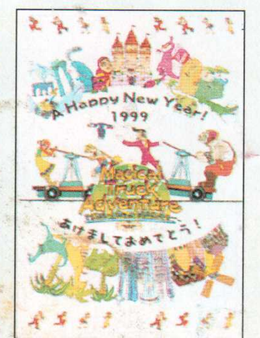






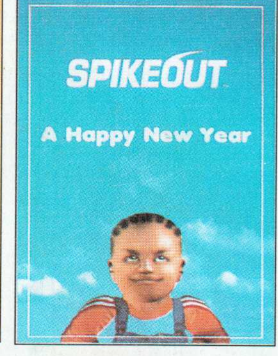






SEGA









奇能争雄
1999
元旦
弐零壱弐



TAITO



~ PSYCHIC FORCE 2012 ~
~ A HAPPY NEW YEAR 1999 ~



A HAPPY
NEW
YEAR



1999 arrived.
CHAOS HEAT



- PSYCHIC FOR
2012 -
~ A HAPPY
EW YEAR 1999



99 A HAPPY
NEW YEAR



99 HAPPY
NEW YEAR



1999 arrived.
CHAOS HEAT



1999 arrived.
CHAOS HEAT



CHAOS HEAT



CHAOS HEAT

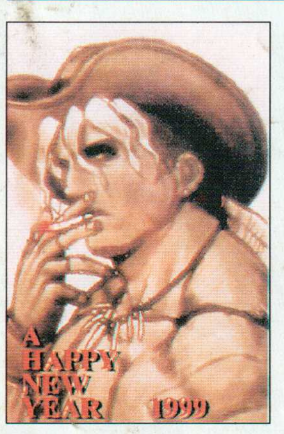
SNK



1999
謹賀新年
SNK



A HAPPY NEW YEAR!
1999 - SNK TONKO



A
HAPPY
NEW
YEAR
1999

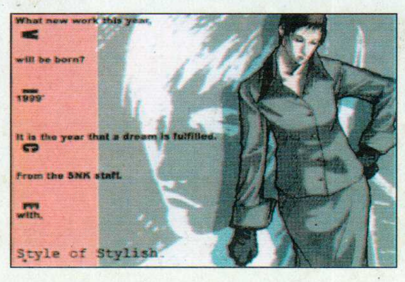


1999



1
99
9





What new work this year,
will be born?
1999
It is the year that a dream is fulfilled.
From the SNK staff.
with.
Style of Stylish.



RPG + RCG =

Racing Lagoon™

レーシングラグーン

死亡赛车

赤崎与藤泽一辉

在左面照片中的人物，便是赤崎所属的赛车队的头目——藤泽一辉，关于他的一切，目前仍然是个谜。

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　发售日:'99年春

TEAM BAY-LAGOON RACING The fastest of YOKOHAMA Since1997

这是赤崎所属赛车队的全体成员，全部共五名。在最右面的是队中唯一的女性。游戏中，在队友间也可以进行比赛吗？

架空世界的传奇故事就此展开！

主人公 赤崎翔

玩家在游戏中所要扮演的，便是这位十分酷的主人公——赤崎翔。其天性中有着极出色的赛车才能。

SQUARE 公司不遗余力地制作的优美 CG！

时间是 1999 年，以架空世界的横滨为舞台所展开的故事。

舞台是 1999 年的横滨，许多年轻人不分昼夜地进行赛车，他们不断向“赛车技术”以及“速度的极限”发起挑战。他们目的只有一个，那就是要打破十年前所创立的“横滨最速传说”。

在这里，有个传说中的男子，他号称拥有横滨最快的速度，他的名字是“赤崎翔”。以他为中心，故事就此展开。在这个架空的世界中，也有着如中国城以及横滨体育场等具有现实气息的场所。

值得一提的是，游戏中各种风景极为细致，令人有身临其境的感觉。





最高的速度以及魔物的诱惑

火热的激情与不屈的灵魂在共鸣！





根据大人气的惊险漫画改编的游戏——

超能力侦探 艾杰

机种:PS　类型:AVG　厂商:讲谈社　发售日:2月18日

志摩亮子

明日真映儿

这两位便是本作的主人公，明日真映儿通称为“艾杰”，他拥有接触物体后读取其残留影像的能力；而志摩亮子则是警视厅搜查一科的警官，她有着读取犯人深层心理活动的能力。

本作的故事是讲述某日毒品搜查官惨遭杀害，艾杰和志摩接受了调查此事的任务。艾杰利用其特能力，找到了地下都市“D—TOWN”，传说这里便是贩卖毒品的魔窟。从这时开始，艾杰与志摩便被卷入到一系列奇怪的事件中……

日本热门 GAME 排行榜 TOP 10

1999 年 2 月 15 日发布

以销售量为准

今月的第一名非"太空战士Ⅷ"莫属，在本期 DC 游戏也有两款游戏上榜，而大部分被 PS 所包揽，而另两款 GB 的游戏则相应下降到第 9 位和第 10 位。

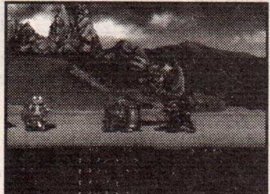
太空战士Ⅷ 第 1 位



PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1999 年 2 月 11 日

著名的"太空战士"系列相信大家都玩过，而这一代的作品比前几作更加华丽。

幻想传说 第 2 位



PS 厂商：NAMCO
类型：ARPG
发售日：1998 年 12 月 23 日

比超任时代的作品多了不少的情节，而且还加入了新人物，也加入了新的 CG 画面。

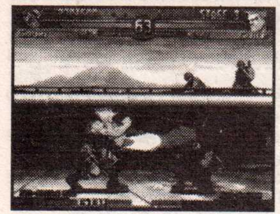
不可思议的迷宫 2 第 3 位



PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1998 年 12 月 23 日

本作继承了上一代的迷宫系统，在基础上增加了更多的地方和角色，使其游戏更有意思。

街霸 ZERO 3 第 4 位



PS 厂商：CAPCOM
类型：对战 ACT
发售日：1998 年 12 月 23 日

这个作品就不为大家说什么了，街霸系列一直是深受大家好评的。

索尼克大冒险 第 5 位



DC 厂商：SEGA
类型：ACT
发售日：1998 年 12 月 23 日

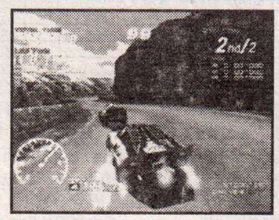
这个角色本身就很吸引人，而且游戏的画面相当精美，充分表现出 DC 的机能。

萨尔达 64 第 6 位

N64 厂商：任天堂
类型：ARPG
发售日：1998 年 12 月 21 日

是一款任天堂的经典之作，其全球销售量就已经超过 600 万套，是一款值得玩的游戏。

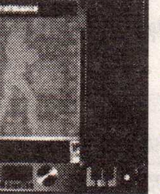
世嘉拉力 2 第 7 位

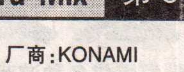


DC 厂商：SEGA
类型：RAC
发售日：1999 年 1 月 28 日

这款游戏是街机的经典移植品，并且在家用机中加上了网络功能，使其可玩性大增。

BEAT MAINA APPEND 3rd Mix 第 8 位





PS 厂商：KONAMI
类型：ETC
发售日：1998 年 12 月 23 日

这又是一款 KONAMI 街机的移植作品，曲目非常丰富，可以为家里增添一些和谐的气氛。

勇者斗恶龙 GB 第 9 位



GB 厂商：ENIX
类型：RPG
发售日：1998 年 9 月 25 日

上一期这款游戏也是第 9 位，看来这款游戏确实比较不错，值得大家去玩一玩。

口袋妖怪－比卡丘 第 10 位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1998 年 9 月 12 日

看来比卡丘的热潮已经过去了，从上期的第 8 位下降到现在的第 10 位。

STORY

『最终幻想VIII』超攻略始动

的主人公斯科尔将面临……
与莉诺娅初遇后而改变了一生命运

SYSTEM

对应PDA的迷你游戏以及新召唤
兽内容完全披露！

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

RPG	SQUARE		1~15 记忆区	一人专用	CD-ROM x4
	1999年2月11日	7800日元			
	震动手柄/类比操作对应				

PDA对应：陆行鸟养成以及主人公的迷你RPG

幻想水浒传II

全部108星以及GOOD ENDING的出现方法



野心之战

全部隐藏要素(新角色及出招)完全公开

STORY 『FFⅧ』的

私立士兵养成学校GARDEN，是将各种各样的军事本领传授给学员的地方，而主人公斯科尔・雷昂哈特正是其中的一员。在一次GARDEN举办的舞会上与一位名叫莉诺娅・哈迪丽的女性命运般地相会，这名女子正是反政府组织福克伦之森的首领，受到她的意识及思想的影响从而改变了斯科尔的一生。

同时，军事大国卡鲁巴迪亚突然向临国多鲁进行了攻击，并且向全世界发布宣战布告。在演说中大统领身旁正是将人们记忆抹消的魔女伊迪娅。于是斯科尔一行人便开始了暗杀魔女的计划。

斯科尔・莉诺娅、魔女、赛非……等等人之间的恩怨情仇编织成本次壮大故事的序幕。

FINAL FANTASY Ⅷ

START

〔3大势力的构成〕

赛非・阿鲁玛斯

斯科尔・雷昂哈特

敌对

GARDEN所属SeeD的侯补生，具有好战的性格，视斯科尔为自己的对手。

与赛非同属于SeeD特种部队，性格内向，具有不为人知的过去。

GARDEN 成员 组成

GARDEN是训练优秀士兵的学校，许多学生在这里都要接受严格的军事训练，其中取得优异成绩的人被编入被称为SeeD的特种部队中，另的国家可以对其发出战斗邀请来雇佣他们，故事便由此开始了。

协力

????

接受暗杀任务

敌对

卡鲁巴迪亚

突然向全世界宣战的军事大国，其大统领利用魔女伊迪娅的存在企图以此来掌握全世界的统治权。

继承魔女之血并持有恐怖之力的女性。

?

福克伦之森

由于卡鲁巴迪亚的独裁统治而产生的反政府组织，虽得到GARDEN的协力，但是因为其组织的隐密性多以自由行动为主，它的统领是年轻的女子莉诺娅。

本是福克伦之森的首领，在GARDEN的邀请下参加了一个SeeD的重要聚会，在此与主人公斯科尔相遇。

莉诺娅・哈迪丽

拉古那篇登场的人物

在斯科尔梦中登场的拉古那，他与另外两名同伴都属于卡鲁巴迪亚国，从势力分布上看他们好像与主人公斯科尔是敌对的，但是知道他们真正意图的人却很少，其它的详细的资料一切不明。





拉古那篇的同队角色

●手使双刃、褐色肌肤的佣兵

是拉古那篇队伍中的一人，与拉古那同是卡鲁巴迪亚士兵，能否装备着锋利的短剑。



●手使巨大长枪的大汉

与基罗斯同属于拉古那三人组，详细情况不明，从样貌上看只知道他是个力量超群的大汉。



3大势力

各角色在游戏中的位置

在本作中各人物间的关系是比较复杂的，从现有的资料上看 GARDEN、卡鲁巴达亚、福克伦之森组成了这个世界的三大势力，而斯科尔、赛非、魔女以及莉诺娅是这三大势力的代表。故事从“斯科尔 VS 魔女”开始引发了本作的序幕，三种势力的敌我关系也逐渐明朗化，从公布的资料可以看出 GARDEN 代表斯科尔写福克伦之森的首领莉诺娅之间有着不寻常的关系，难道说他们之间会结成同盟吗？

① 包括斯科尔在内培养优秀士兵的学校

GARDEN

主人公斯科尔所属的 GARDEN 是整个故事的中心，游戏的序盘便开始描写 GARDEN 的学园生活。但是由国家机构统管的 GARDEN 查觉到另一势力卡鲁巴迪亚威胁的存在，于是开展了一系列的准备措施，以便为战争作好铺垫。

CHECK POINT GARDEN 的生活

存在于各国之间但又不受该国统管的士兵养成学校 GARDEN，其创始人西多以培育优秀士兵的理念为前提令学员们可以充分体会到那种紧张的军事生活。



GARDEN 内的设备



▶在学园内可以方便地进行移动的看板，指定好场所后便立即到达。

▶学园内的网络系统十分完备，每个学员的资料都会显示在上面。

斯科尔·雷昂哈特



做为 GARDEN 的特殊部队 SeeD 的候补生出场，在初期成为 SeeD 的正规队员，他与魔女伊迪娅的战斗是故事的主题，冷漠且寡言，但与莉诺娅相会后，他自己发生了巨大变化。



▲本来独来独往的斯科尔此时也会关心别人。



▲相信自己的力量与相信同伴都是相当重要的。

阿瓦因·基尼阿斯



与斯科尔等不同，是属于 GARDEN 的士兵，GARDEN 的动向和为什么与斯科尔相见还不清楚，但他将作为同伴成员战斗。

赛鲁·迪因





属于 GARDEN 的士兵，与斯科尔最初是同一任务班的，做事很努力而且耐心认真，在众多人物中可能是最普通的人了。

基斯迪丝·多丽普

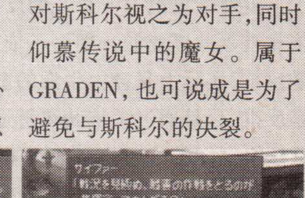




斯科尔的教官，优秀却不为人知，易为一些小事感动，虽为教师，但在学校外反从斯科尔身上学会了许多事情，比斯科尔大一岁。

赛非·阿鲁玛斯





GARDEN 的 SeeD 候补生，优秀但性格偏激，所以多年来一直未进入 SeeD。对斯科尔视之为对手，同时仰慕传说中的魔女。属于 GRADEN，也可说成是为了避免与斯科尔的决裂。



▲他好像与主角斯科尔天生就是一对劲敌。



▲经常对同伴发出带有独裁性的命令口吻。

赛尔菲·迪尔米特

转校到 GARDEN 的学生，虽是士兵，但却没有一点紧张感，是个乐天的女高中生。



◀▲是什么原因促使她转校呢？

② 包括斯科尔在内培养优秀士兵的学校
GARDEN

由独裁者迪林格统治的军事大国，但在其政治中还有传说的魔女伊迪娅的存在。突然对全世界宣战，其行为也被认为是魔女的意思。GARDEN对SeeD下达了暗杀魔女的命令，但卡鲁巴迪亚国本身会怎样，现在还不知道。



▲发表独裁演说的大统领是被魔女控制了吗?
►卡鲁巴迪亚是个文化及军事相当发达的国家。

卡鲁巴迪亚的士兵们

知道卡鲁巴迪亚的人可能有许多，那是在捆绑于"武藏传"中的体验版任务中出现的卡鲁巴迪亚士兵，体验版任务是在卡鲁巴迪亚宣战并进攻后，去邻国ドール请救救助。





魔女伊迪娅



与卡鲁巴迪亚联手并突然出现于人们面前的传说中的魔女。具有强大魔力的她为什么现在出现还是个谜，其目的也不清楚，至于为什么对GARDEN具有很强的敌意，也是个谜。





●魔女是什么?

从每代被选出的"下一继承者"身上继承下来了力量的具有强大魔力的女性，但在最后的继承者之后就消失，其存在也成为了传说……



CHECK POINT 魔女与莉诺娅的关系

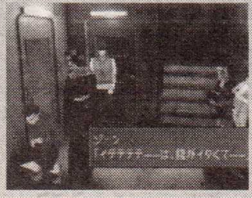
一个是与卡鲁巴迪亚政府联手的魔女，另一个是反政府组织首领，两个人之间有种超越敌对关系的关系，但现在不清。



③ 诞生在密林深处的谜之反政府组织
福克伦之森

反对卡鲁巴迪亚总统的反抗组织，但只是些依靠首领莉诺亚的计划而不依靠他人的家伙，说是反抗，实际上是自由生活的散漫的组织，目的不是反抗，只是通过反抗获得舒适的生活，从目的上看这个组织的"火药味"不是很浓，年轻的首领给人一种温馨的感觉。





莉诺娅·哈迪丽



福克伦之森的首领，是个向往自由生活的女性，在组织中起制定计划的作用，待人一视同仁，所以人缘很好，对于GARDEN则通过卡鲁巴迪亚的人员进行外交，由于突然与斯科尔的相会，使她的命运也有了大的改变。





为自由而生的美丽天使!



完全理解 G. F. FILE
GUARDIAN FORCE · FILE

新公开的4种 G. F. 的最新资料

在战斗中可以召唤魔法使出的G. F. 是关系到角色能力成长的新系统，说它是本作中真正的主角也不过份，SQUARE在已公布的8只召唤兽上又新公开了4种，在这4种召唤兽中有3种是本系列从来没有出现过的，它们的登场更为本作增添了神秘的色彩，不过令人疑惑的是这些召唤兽的方法是什么呢?



▶新登场的G. F.，从外表上看十分惹人喜爱，会成为新的人气角色吗?

G. F. 的基本知识

与角色强化以及特殊能力增加有紧密关系的G. F.，在本作中是最令人瞩目的新系统，以下便是将有关基础的详细介绍。



STEP: 1 G. F. 的入手方法

要得到G. F.，基本上只有通过事件与G. F. 本身战斗并战胜它，只有对于它承认的人它才会帮你，感觉上近似于“FFⅦ”中的召唤兽。得到G. F. 后可随意起名，游戏中培养G. F. 也很重要，给其起个好名字，好好爱护它吧。

▼如果自己的能力能够达到打败G. F.，以后便可以使之成为可以使用的召唤兽。

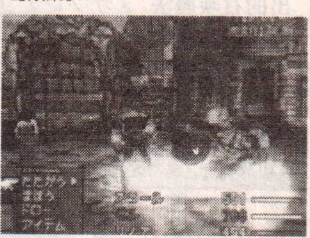


STEP: 2 G. F. 的Junction与LV. UP

得到的G. F. 可以与人物相Junction，也就是把它装备给人物，这种状态下战斗的话，G. F. 也得到经验值，并升级（此外无须召唤）。而且攒足了战斗中得到的AP点，G. F. 会学到各种能力。学会的能力可以安备到人物身上。



▼得到召唤兽后在战斗中不断使用它便可以使之能力提升以达到升级的效果。



STEP: 3 G. F. 与能力的关系

人物在战斗中可做的，基本上只有用武器攻击。此外的指令和特殊能力全是由与之相关的G. F. 的能力提供的，G. F. 在战斗中攒足AP可学会能力，而G. F. 的培养也与人物的强化相关，另外可学的能力，每种G. F. 都不一样，有许多种，其大致可分6类。

●学会顺序是自由的

G. F. 可学的能力可参照系统菜单，有包括未学的能力的一览表，可以指定下一个要学的能力，所以学会能力的顺序完全是玩者的自由，这些能力对人物的状态以及作战中的是否有利有着很大关系。

标题标题标题标题	
 C.A	【指令能力】在战斗中使用可令角色追加一些新的指令，例如魔法抽取、召唤兽等。
 CH.A	【角色能力】可以令角色带有多种特殊能力，从而发挥角色的最大效率，例如反击、HP 10% 上升等。
 G.E.A	【G.F.能力】使G.F.自身的能力上升，以达到魔法的最大效果，例如召唤魔法10% 上升等。
 J.A	【Junction能力】对角色进行Junction，可获得多种能力特性，例如攻击、防御Junction。
 M.A	【菜单能力】使系统中的菜单获得新的能力，也就是说获得新的指令，例如魔法精制等。
 P.A	【队伍能力】可令全队的整体能力上升，以便发挥全体角色的最佳效果。

压倒一切的龙族之王 バハムート

▶利用绝大的能力将眼前的敌人瞬间消灭。



气质高傲的龙族之王，除了其承认的真正的强者外，谁也不许接近他，但只是制服他，也不能简单地得到他的信任。从口中放出的召唤魔法“メガフレア”可以消灭所有敌人。

名称	属性	召唤魔法
バハムート	无	メガフレア

POINT 可以说是系列中最强的召唤兽，因此在得到它后一定要使之成为最强状态。

CH. A	ぶんどる	G. F. A	召唤魔法+10%
CH. A	每步HP回复	G. F. A	G. F. HP+10%
CH. A	攻击力+30%	G. F. A	おうえん
CH. A	魔力+30%	J. A	ABILITY×4
CH. A	オートプロテス	M. A	禁断魔法精制

粉碎敌人的绝妙合体 ブラザーズ

▶持有土属性的强力攻击，让敌人沐浴在爽快的连击中。

兄弟仁义

大地司神的兄弟，大的有哥哥ミノタウルス，小的有弟弟セクレト，只帮助自己承认的人，召唤魔法“兄弟仁义”是猜拳失败的弟弟被哥哥吹飞，在途中与敌人 战斗，为什么老是哥哥赢呢?请往后看。

名称	属性	召唤魔法
ブラザーズ	土	兄弟仁义

POINT 以体力上升为中心来培养它们，体力较低的角色首先要使用此召唤兽。

C. A	ぼうぎょ	G. F. A	おうえん
CH. A	HP+10%	J. A	攻击力 JUNCTION
CH. A	かばう	J. A	HP JUNCTION
G. F. A	召唤魔法+10%	J. A	魔法防御 JUNCTION
G. F. A	G. F. HP+10%	J. A	ABILITY×3

CHECK POINT G. F. 最初具有的能力

G. F. 的能力是通过AP学会的，但无论哪种G. F. 都最初具有的能力，它们是“まほう”、“ドロー”、“G. F.”3种，是应常用的基本指令，要用G. F. 的召唤魔法时就要先给人物装备G. F. 后再用。



CHECK POINT 关于“G. F.”指令的召唤

在战斗中使用G. F. 指令，直到被召唤出，人物是不能行动的，这段时间被称为スタンバイ模式，其间召唤者受到的伤害，全由G. F. 承受，スタンバイ中G. F. 的HP为0的话，召唤就失败了，G. F. 的HP可通过G. F. 本身升级来增加，还可提升它的攻击力，要回复G. F. 的HP就需准备一些特殊道具。



自由操纵时间的3头地狱犬 ケルベロス



▶操纵时空魔法的地狱犬有着令人恐怖的外表。

NEW 3 ENTRY

守护地狱与现世之大门的看门狗，通常为了守护大门而在地狱一方，如果有人召唤他的话，就会马上打开禁断之门跑出来，召唤魔法“反击之狼烟”，可使对本方全体分3次使用魔法，成为3倍。

可爱的光之国的妖精 カーバンクル

▶带有回复效果的召唤兽可以说是玩者的救世主。

ルビーの光

NEW 4 ENTRY

栖身于异次元的光之妖精，警戒心很强，有人召唤的话，就会从异次元的洞中探出害怕的脸，侧耳观察周围的情况，召唤魔法有“ルビーの光”，虽不可直接攻击，但在与关底的长时间战斗中可起到支撑的作用。

名称	属性	召唤魔法
ケルベロス	–	反击の狼烟

POINT 操纵时间的G.F.，与之关联的Junction有很多种，使用它可全面地增加角色的能力。

CH. A	攻击力+10%	J. A	攻击力 JUNCTION
CH. A	すばやさ+20%	J. A	すばやさ JUNCTION
CH. A	Wアイテム	J. A	命中率 JUNCTION
G. F. A	G. F. HP+10%	M. A	时空魔法精制
J. A	魔法防御 JUNCTION	P. A	けいかい

名称	属性	召唤魔法
カーバンクル	–	ルビーの光

POINT 以自动反击和回复要精制等辅助效果为中心，不断地育成它是游戏后期对BOSS战的重点。

CH. A	防御力+10%	J. A	防御力 JUNCTION
CH. A	HP+10%	J. A	HP JUNCTION
CH. A	カウンター	J. A	ST防御 JUNCTION
G. F. A	G. F. HP+10%	M. A	回复药精制
J. A	魔力 JUNCTION		



CHECK POINT G.F.学会的Junction能力是什么？

Junction不仅仅是把G.F.装备给人物，对于人物的，也可以把所持的魔法装备上。G.F.的Junction与魔法的Junction，本质上很不同且易混淆，但两方都是强化人物所不可缺少的系统，这里对魔法Junction进行详细的介绍。

1 G.F.学会Junction能力

G.F.学会Junction能力的话（以下称为J.A）的话，可以与魔法Junction，这就是装备对应特定能力的“魔法”，例如：G.F.具有“攻击Junction”时，就可以装备对应“攻击力”的魔法了。不仅是J.A要装备上，G.F.也要装备给人物，这样才能Junction魔法。



2 ドロー魔法

在“Ⅷ”中的魔法，基本是从敌人处ドロー（抽出）而得的，ドロー到的魔法除了可当地使用外，还在存储最后再用，存储的数字会成为Junction的效果。而且魔法储存每个人都不一样。

3 Junction魔法

J.A与不同魔法Junction，效果也不一样。例如攻击属性J，加入サンダー就可以在攻击中附以雷属性，属性防御J加入サンダー后雷攻击的伤害力就会减轻，此外效果与存储数成比例，使用魔法其效果会逐渐减弱。

イフリート

操纵地狱之炎的魔神



司掌炎的魔神，初期可得的G.F.只有一只，初期HP和攻击力高，学会的能力也是以攻击力类为中心的，用召唤魔法“地狱之火炎”可把一边瞬间烧为焦土。

名称	属性	召唤魔法
イフリート	炎	地狱之火炎

POINT 主要目的。攻击类的能力育成是

C. A	とつげき
CH. A	攻击力 +10%
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	HP JUNCTION
J. A	攻击力 JUNCTION
J. A	属性攻击 JUNCTION
J. A	防力力 JUNCTION
M. A	炎魔法精制

シヴァ

美丽的冰之女王



冰之女王，平时被封印于冰之结果中，如有其承主人召唤它，马上就会出来，用绝对零度的呼息“ダイアモンドダスト”可冻住一切敌人。

名称	属性	召唤魔法
シヴァ	冰	ダイアモンドダスト

POINT 是它的特点。带有即死属性的魔法

C. A	しのせんこく
CH. A	魔法防御 +10%
CH. A	防御力 +10%
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	攻击力 JUNCTION
J. A	魔法防御 JUNCTION
J. A	防御力 JUNCTION
M. A	冷气魔法精制

ケツァクウァトル

持有高智慧的雷之精灵

具有高知力和魔力的精灵，司管雷，身上具有强大的电流，呼出后，与落雷一同出现，魔法“サンダーストーム”可把身上的电流集于一点，一气放出，威力之大可使大地擅抖。

名称	属性	召唤魔法
ケツァクウァトル	雷	サンダーストーム

POINT 的是魔力强化。其主要育成目

C. A	魔力 +10%
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	HP JUNCTION
J. A	魔力 JUNCTION
J. A	防御力 JUNCTION
M. A	雷魔法精制

セイレーン

栖宿在海中的音乐精灵

美丽的女性形象，身处大海的音之精灵，她奏的歌曲“サイレントゥオイス”，可给听到者以大的伤害。

名称	属性	召唤魔法
セイレーン	–	サイレントヴォイス

POINT JUNCTION。与状态异常相关邻的

C. A	ちりょう
CH. A	魔力 +10%
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	魔法防御 JUNCTION
J. A	魔力 JUNCTION
J. A	ST 防御 JUNCTION
J. A	ST 防御 JUNCTION
M. A	ST 药精制
M. A	生命魔法精制

リヴァイアサン

伟大的海之圣龙



统治大海的伟大的龙，统治世上所有的海，其力量可震憾大地，召唤魔法可使身体变为巨大的水流冲倒敌人。

名称	属性	召唤魔法
リヴァイアサン	水	大海啸

POINT 心进行育成。以辅助系魔法能力为中

C. A	かいふく
CH. A	魔法防御 +10%
CH. A	魔法防御 +20%
CH. A	オートポーション
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	魔力 JUNCTION
J. A	魔法防御 JUNCTION
J. A	属性防御 JUNCTION
M. A	サポート魔法精制

パンデモニウム

安静的风之巨人

外表凶猛，但内心却很稳重的风之魔神，但一旦发怒就会发出龙卷风，毫不留情地攻击敌人，尾部的是空气袋，攒足气后从肩部放出。



名称	属性	召唤魔法
パンデモニウム	风	暴风圈突入

POINT 法力育成。以风为主体的多方面魔

C. A	すいとる
CH. A	攻击力 +10%
CH. A	すばやさ +20%
CH. A	さきがけ
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	属性攻击 JUNCTION
J. A	防御力 JUNCTION
J. A	すばあさ JUNCTION
J. A	攻击力 JUNCTION

アレクサンダー

神圣的钢铁巨人

具有圣之力量的巨人，平时睡在地下深处，它的“圣之审判”是用消灭邪 光消灭一切敌人。



名称	属性	召唤魔法
アレクサンダー	圣	圣之审判

POINT 心进行育成。以回复系治疗系为中

C. A	そせい
CH. A	魔法防御 +10%
CH. A	くすりのちしき
G. E. A	召唤魔法 +10%
G. E. A	G. F. HP +10%
G. E. A	おうえん
J. A	魔力 JUNCTION
J. A	魔法防御 JUNCTION
J. A	属性防御 JUNCTION x2
J. A	アビリティ x3

コチョコボ

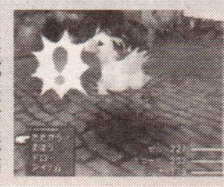
玩家的分身……



与乘座的陆行鸟稍有些不同的魔法陆行鸟，与普通G.F.不同，不能Junction，召唤后可用“陆行鸟火焰”等攻击敌人，关系好的话，可看到不同的攻击方法。

陆行鸟的召唤?

不能Junction的陆行鸟可通过使用道具ギサール野菜召唤出，培养方法也与普通G.F.不同。



▲其成长方法与PDA有直接关系。

迷你游戏系统编 1 FF Ⅷ世界中的卡片游戏

在“Ⅷ”中有一些卡片类的迷你游戏，因此在“Ⅷ”的世界中便流行着这种无论是男女老少都可以来玩的迷你游戏。

游戏中登场的人物之间也可以利用这种游戏进行对战。

基本的规则

这个卡片游戏分为红方和蓝方来进行一对一的比赛，首先你要在所持有的和枚卡片中选择出一枚放在画面中央的3×3的九宫方格内，并且可以在任意一个位置放置，就这样不断地将卡片放在九宫格内，到最后哪一方剩的卡片点数最多，就判该方为胜利者。各种卡片的强弱判定见右边说明。

红色卡片

在九宫格内放置的邻接卡片由其强弱来判定胜负。

蓝色卡片



上面的数字表示自己现在所持有的卡片数，而此迷你游戏的目的是怎样使自己的卡片数不断增加。

卡片的强弱

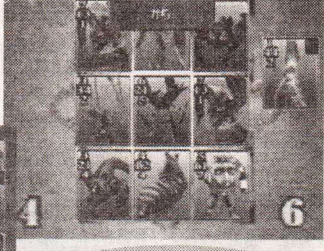
当对手的卡片与自己的卡片相邻接时以下面的条件来判定卡片的强弱，这样拥有弱卡片的一方便会因数字上的强弱而变成强卡片一方的物品，以个这个要领要比赛就可使自己的卡片增加。



每个卡片上都有4个数字表示，当两枚卡片互相邻接时，相邻接的两个数字的大小是胜负的关键。以左图为例，由于左方的3大于右方的1，因此判左方为胜。

游戏的胜负判定

当游戏的双方将卡片放入九宫格内，根据上面所说的数字判定，最后获得较多卡片的一方为胜。





◀▲将卡片放到有利的位置便可将敌方的卡片便成自己的颜色，因此要最大限度地利用自己较强的卡片。

胜者从败者处得到卡片

比赛中胜的一方可以从对方那里得到卡片，而对手的卡片也因失败而变成对方卡片的颜色。



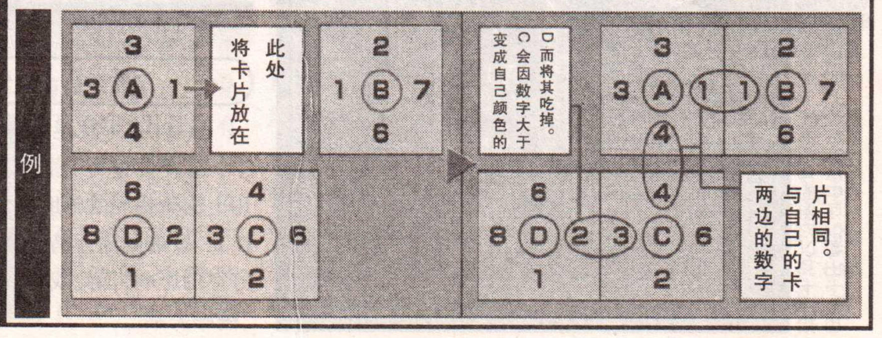
地方流行的卡片玩法

卡片游戏与麻将、扑克相同，随地方的不同其规则也会相异，因此在对战中玩者会因为所处的地区而遇到不同的卡片玩法。

因此在玩卡片游戏时会因为你所遇到不同的玩法而将这些进行传播。这样你在A街上所遇到的玩法很可能在你去B街进行游戏后而在B街流行起来。

另外一种卡片游戏规则

这种玩法是在于复数卡片相邻接时所适用的规则。当你的卡片与邻接的两张卡片之间有相同的领接数字时那么这两张卡片便会变成你自己的颜色，而同时这两张卡片又有数字大于另外的两张卡片，那么这两张卡片也会变成自己的颜色。



卡片的收集

在迷你游戏中使用的卡片可以在战斗中将敌人击败得到，但这却是有一定机率的。另外当发生特殊事件时也会得到一些比较稀有的卡片，在迷你游戏对战中获得对手的卡片也是方法之一。因此在“Ⅷ”中收集全部的卡片也是游戏的乐趣所在。



▲在战斗中将敌人打倒便会随机得到卡片。

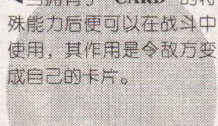
▼下面是火球怪卡片所呈现的能力。



指令能力卡片

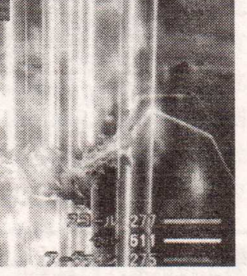
靠打倒敌人的低机率得到卡片是令人苦恼的事情，因此可以用“CARD”这个特殊能力，当将敌人的HP减少到一定程度后，利用“CARD”这个指令可以高机率地将敌人变成卡片，但是持有这种特殊能力的G.F.只有一只。





◀当拥有了“CARD”的特殊能力后便可以在战斗中使用，其作用是令敌方变成自己的卡片。

▼由于此种方法可以高机率地得到卡片，因此是收集卡片的重要手段之一。



▲指令成功后在画面上便会出现一张巨大的卡片。



▶右面所表示的是卡片所持有的能力以及卡片数字的表示，从画面上方的提示中可以看出卡片也是由等级的。

POCKET STATION 迷你游戏 详细判明！

在“Ⅷ”中用PDA除了可以养成陆行鸟外，其它的作用还不十分明了。本次在本篇中还会有个别的迷你RPG在PDA中使用，另外在PDA中陆行鸟的冒险所得到的物品也会反应在游戏的主情节中得到体现。



战斗画面构成

16 6 0 25

敌方怪物的HP　　陆行鸟的HP

ATB

陆行鸟在冒险时与敌人遭遇画面，画面中下部的数字表示陆行鸟的ATB值，随着时间的经过而减少，当变成0时便会发动自动攻击，这样与敌人进行交互式的攻击直到一方的HP变为0后停止。

陆行鸟的朋友们

在冒险中陆行鸟除了会遇到敌人外，还会遇到一些愿意帮助你的同伴，他们会给你一些道具作为礼物，在所给你的道具中很有可能会出现一些稀有的物品，因此在冒险中遇到他们也可以说是一种福份。



活用迷你游戏的成果

在PDA中玩迷你游戏的数据可以读入到游戏的本篇中，这样会有利于主游戏的进程，现在所判明的是可以使用上面所提到的辅助角色所赠与的物品，因此在本篇中以G.F.登场的陆行鸟的能力很大程度会受到迷你游戏玩的好坏的影响，因此我们要在玩PDA的迷你游戏时跟陆行鸟“搞好关系”。

完全攻略补遗

幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II

责编:DRAGON

全108星人物加入方法

所有协力攻击详细分析

作品中所有纹章解析

最佳GOOD ENDING入手方法

人物头像

××星(人物对应的星宿)
名字:×××(游戏中的人物名称)
可否参加普通战斗:××
附带或专用纹章:××纹章(加入时自带或专用)
所持的部位:××(纹章所在部位)
可装备纹章的部分:××
加入场地或条件:………



天魁星
名字:《幻想水浒传 II》主角
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:辉盾之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额头、右手、左手
加入场地或条件:开始游戏



天罡星
名字:**リトリー**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**トウーリバー**市事件之后加入



天机星
名字:**シュウ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**ラダト**街事件之后加入



天暗星
名字:**ルツク**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:风之纹章/小精灵之纹章
所持的部位:右手/左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:根据地



天勇星　名字:**ハンフリー**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:左手
加入场地或条件:在**ロックアックス**村的宿屋遇上,经过洛帝山的事件就会加入



天雄星
名字:**ハウザー**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:左手
加入场地或条件:**クロム**市的事件之后加入



天猛星
名字:**キバ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在战争结束俘虏他后,回到根据地不杀他



天威星
名字:**ベシュメルガ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:见切之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:根据地LV4,到风之洞窟找他



天英星
名字:**シエラ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:暗之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:在虎口之村战胜她



天贵星
名字:**テレーズ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**グリンヒル**市事件后加入



天富星
名字:**ニナ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:**グリンヒル**市事件后加入



天满星　名字:**フェザー**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:光风之纹章
所持的部位:额头
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:取得倾听之封印球后到森之村,经过事件后加入



天孤星　名字:**ビクトール**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**サウスウインド**市再遇时正式加入



天伤星　名字:**バレリア**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:隼之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:于共和国的事件中是与**カミス**是二选一的同伴



天伤星/地急星　名字:**トモ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:一划之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:当**ツアイ**在根据地向你说要回家取点东西时,与他回**リューベ**村北之山路家中便可



天立星
名字:**フィツチャー**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**トウーリバー**市事件之后加入



天捷星　名字:**クライブ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:右手
加入场地或条件:在**ミューズ**市看见他追捕艾莎的事件后,当可以乘船到**クスクス**街,于**サウスウインド**市找他并答应带他到那里



天暗星　名字:**フリツク**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:雷之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**サウスウインド**市再遇时正式加入



天佑星　名字:**ツアイ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:一划之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在取火炎枪的事件中,到**リューベ**村北之山路的**ツアイ**家中便可加入



天空星
名字:**ジエス**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**クロム**市的事件之后加入



天速星　名字:**スタリオン**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:真行法之纹章
所持的部位:额头
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:根据地**LV2**,在**テダト**街中找他进行跑步比赛,只要你逃走过约**50**次以上,就可以让他加入



天异星　名字:**ゲオルグ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:必杀之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**クロム**市的事件通过后,到龙口之村至虎口之村中间的山顶



天杀星　名字:**ハンナ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**トト**村被毁后,于村中找她就可以



天微星　名字:**キリィ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:火之纹章　所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:**サウスウインド**市的交易所前,他会问有关**アレックス**的事情,回根据地找**アレックス**后,再回**サウスウインド**市向他不断要求加入便可。



天究星　名字:**アニタ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:隼之纹章　所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在**ミューズ**市(被占据前)不断找她谈话,然后回答数个问题及将解毒药给她,她就可以加入。



天退星　名字:**ジークフリード**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:白圣女之纹章
所持的部位:左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:持有倾听之封印球,并且队中有一名拥有纯真的心的少女,然后进入精灵村之森就可以找她加入



天寿星
名字:**ナナミ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**キャロ**之街的道场中



天剑星
名字:**リィナ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:火之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:**コロネ**村再遇时



天平星　名字:**タイ・ホー**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:必杀之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:在**クスクス**村的乘船处,赌骰子得胜后加入



天罪星
名字:**アイリ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**コロネ**村再遇时



天损星
名字:**ヤム・クー**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在**クスクス**村的乘船处,与之赌骰子得胜后一同加入



天败星
名字:**ボルガン**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:喷火之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**コロネ**村再遇时


天牢星　名字:**ヒックス**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:在**レイクウエスト**街遇上后,在精灵之村事件后就会加入


天彗星　名字:**テンガアール**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:土之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在**レイクウエスト**街遇上后,在精灵之村事件后就会加入


天暴星　名字:**フリード・Y**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在**サウスウインド**市中接受调查**ラダト**村事件时加入


天哭星　名字:**ヨシノ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:带**フリード・Y**到**ラダト**街的洗衣场,她就会加入


天巧星
名字:**チャコ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:**トウーリバー**市事件之后加入


地魁星
名字:**クラウス**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在战争结束俘虏他后,回到根据地不杀他


地煞星
名字:**ギルバート**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在战争中**ビクトール**会自动游说他加入


地勇星　名字:**テツ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:当吃了**タコスフライ**,若身上散发出热气的话,便可以到**レイクウエスト**街找他加入


地杰星
名字:**ジーン**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**グリンヒル**市事件之后,回到**トウーリバー**市的纹章屋处就可以找她加入


地雄星
名字:**ワカバ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:白虎之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:于森之村中找她对话


地威星
名字:**マクシミリアン**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:打败**ルカ**后,回**サウスウインド**市会于入口强制加入


地英星　名字:**ゲンシュウ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:燕子之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:根据地 **LV4**,主角武器 **LV** 是 **15**,之后乘船到**コロネ**村就可找他加入


地奇星
名字:**カミュー**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:烈火之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**ロックアックス**城事件后加入


地猛星
名字:**マイクロトフ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:骑士之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:**ロックアックス**城事件后加入


地文星　名字:**ジュド**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:**グリンヒル**市夺回后,到学校内找他,然后到森之村的一名村民处取得粘土,再交给**ジュド**


地正星
名字:**レブラント**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:于**ラダト**街解放后,在鉴定屋中将青磁之壶送给他


地阔星　名字:**ローレライ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:泄水之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:根据地 **LV4** 后,到赤月帝国去找她


地门星
名字:**トニー**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在森之村村长家中找他交谈两次


地强星
名字:**ギジム**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:返刃之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**クロム**市的事件之后加入


地暗星
名字:**リキマル**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:在**リューベ**村中请他饱吃一顿


地轴星　名字:**ガンテツ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:破魔之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:**グリンヒル**市夺回后,到**サウスウインド**市找他,而队伍中角色的"力"加起来总数要高


地会星　名字:**シモーネ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**ラダト**解放后,在**ラダト**的水门附近找他,再将蔷薇之胸饰交给他


地佐星
名字:**コーネル**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:根据地 **LV3**,手持音 **SET** 到森之村找他


地佑星
名字:**ハンス**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:于**クロム**市的宿屋二楼找他交谈两次


地灵星
名字:**ホウアン**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在向**サウスウインド**街出发前,会自动在根据地加入


地兽星　名字:**トウタ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:药之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:第二次到达**ラダト**市时在街上可以找到他


地微星　名字:**フッチ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在**ロックアックス**村的宿屋遇上,经过洛帝山的事件就会加入


地急星　名字:**カミス**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:伯劳之纹章
所持的部位:额头
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:于共和国的事件中是与**バレリア**是二选一的同伴


地暴星
名字:**ルツク**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:风之纹章/小精灵之纹章
所持的部位:右手/左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:带**シロ**到森的拔道


地然星　名字:**メイザース**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:苍门之纹章/雷鸣之纹章/火之纹章
所持的部位:额头/右手/左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:根据地 **LV4**,在**ライソト**东面的矿山中找他


地好星　名字:**フッチ**
可否参加普通战斗:可以　附带或专用纹章:蜉蝣之纹章
所持的部位:额头　可装备纹章的部分:额头、右手
加入场地或条件:共和国事件发生后,在**バナー**村至共和国首都的山路中找出一条隐藏道路进入忍者之里,这样就可以找他加入(若选了**バレリア**为同伴,根据地要 **LV4** 才可)


地狂星　名字:**サスケ**
可否参加普通战斗:可以　附带或专用纹章:必杀之纹章
所持的部位:右手　可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:共和国事件发生后,在**バナー**村至共和国首都的山路中找出一条隐藏道路进入忍者之里,这样就可以找他加入(若选了**バレリア**为同伴,根据地要 **LV4** 才可)


地飞星
名字:**レオナ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:佣兵队之砦处自动加入


地走星　名字:**アダリー**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:向**レイクウエスト**街出发前到**サウスウインド**市,将替身之地藏、木之盾交给他,而风之封印球则不要给他,这样他就会加入


地巧星
名字:**ラウラ**
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:当纹章师**ジーン**加入后,大家就可以在**クロム**市找她加入


地明星　名字:**シーナ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:土之纹章　所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:前往共和国事件之前会自动出现在根据地,然后到达了共和国首都之后就会加入


地进星　名字:**キニスン**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×　所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:在**リューベ**村北之山路中将雏鸟放在树上,隔一定时间回那里,他就会出现并且加入


地退星　名字:**シロ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×　所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:在**リューベ**村北之山路中将雏鸟放回树上,隔一定时间回那里,他就会与**キニスン**一起加入


地满星　名字:**アマダ**
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×　所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:**タイ・ホー**及**ヤム・クー**加入后,他便会在**ラダト**街的水门处,与他单独决战取胜后才会加入


地遂星
名字:エミリア
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:グリンヒル市事件后加入


地周星
名字:ザムザ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:炎之龙之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:于トト村的宿屋找他


地隐星 名字:カレン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:双轮之纹章 所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:找败ルカ后,到クスクス村的宿屋找她,并依照她的跳舞节拍跳舞,成功后就会加入


地异星
名字:ロウエン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:水之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:クロム市的事件之后加入


地理星
名字:テンコウ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:携带一个视窗 SET 去クロム村给他


地俊星
名字:からくりまる
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:トウーリバー市事件后,于グリンヒル关所中加入


地荣星 名字:アンネリー
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:击败ルカ后,到サウスウインド市的宿屋,然后再向市政府的入口右方走去,在听罢她的歌声后她就会加入


地挞星 名字:ビッキー
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:瞬间之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:到森的拔道之间可以遇上她并邀她加入


地速星
名字:コウユウ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:疾风之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:クロム市的事件之后加入


地镇星 名字:ウアンサン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:风之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:根据地 LV4,带シモーネ到ラダト的水门附近找他


地稽星 名字:メグ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:水之纹章/机关之纹章
所持的部位:右手/左手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:トウーリバー市事件后,于グリンヒ的关所中,与机关丸一同加入


地魔星 名字:ムクムク
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:左手
加入场地或条件:在游戏的初段时,调查キャロ街道场后方的大树三次


地妖星
名字:マルロ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:クロム市的事件之后加入


地幽星 名字:リッチモンド
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:× 所持的部位:×
加入场地或条件:シュウ加入后,回ラダト街的鉴定屋门外,他说若猜中他手中银币的"正反"就会加入,由于不可能猜中,便到上方的酒场,有一个人会给你一个银币;取得后再找他,他就会加入


地伏星
名字:アップル
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:当トト村被毁,她就会在那里加入


地僻星 名字:ロンチャンチャン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:白虎之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:找ワカバ与他对话就可,大家可在クロム或ロックアックス城的宿屋找到他


地空星 名字:メリー
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:山鼠之纹章
所持的部位:左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:帮她到リューベ村北之山路找回她的山鼠,成功后她就会加入


地孤星 名字:テツサイ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:根据地 LV4,グリンヒル市解放后,从ライント到クスクス村的打铁屋,就可以找他加入


地全星
名字:タキ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:在レイクウエスト街找她谈话四次


地短星
名字:ゲンゲン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:佣兵队之砦处自动加入


地角星 名字:ガボチャ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:トウーリバー市事件之后,带ゲンゲン到トウーリバー市就可以找到他加入


地囚星
名字:ユズ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:打倒ルカ后,到精灵之村帮她捉回三支绵羊就可


地藏星 名字:ハイ・ヨー
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:根据地 LV2,在根据地内找他出来,并且答应开餐厅


地平星
名字:カーン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:破魔之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:クロム市事件完结后正式加入


地损星
名字:バーバラ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:佣兵队之砦处自动加入


地奴星 名字:シド
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:睡醒之纹章
所持的部位:左手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:トウーリバー市事件完结后,找チャコ进入トウーリバー市地下通道的隐藏通道,找到他便会加入


地察星
名字:シン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:蜘蛛斩之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:グリンヒル市事件后加入


地恶星 名字:オウラン
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:乱龙之纹章
所持的部位:左手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:队中同伴除主角以外全是女性的话,通过クスクス村的桥,就可以遇上她并邀请她加入


地丑星 名字:シロウ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:右手
加入场地或条件:根据地 LV2,到レイクウエスト街的宿屋找他,赢他 5000 元以上就会加入


地数星
名字:アレックス
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:シュウ加入后,他会与其妻子在サウスウインド市的宿屋二楼加入


地阴星
名字:ヒルダ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:シュウ加入后,她会与其丈夫在サウスウインド市的宿屋二楼加入


地刑星 名字:ボブ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:狂牙之纹章
所持的部位:额头
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:当有 90 名同伴以上,到トウーリバー市便可找他加入


地壮星
名字:エイダ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:大鹰之纹章
所持的部位:右手
可装备纹章的部分:右手、左手
加入场地或条件:当フェザー加入后,她亦会一同加入


地劣星 名字:ピコ
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:グリンヒル市夺回后,而且エミリア加入了的话,就可以到グリンヒル市的宿屋找他加入


地健星
名字:アルバード
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:当エミリア及ピコ加入了的话,就可以到クロム市的防具屋找他加入


地耗星 名字:テンプルトン
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:当佣兵队之砦被占领,于ミューズ市事件之后,先回佣兵队之砦遇上他,再到トト村便可找他加入


地贼星 名字:ホイ
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
可装备纹章的部分:额部、右手
加入场地或条件:ラダト街解放后,到酒场中就可以找到他


地狗星 名字:ゴードン
可否参加普通战斗:不可以
附带或专用纹章:×
所持的部位:×
加入场地或条件:グリンヒル市夺回前后,回到共和国首都的交易所,若交易有 50000 元以上,他就会立即加入


名字:《幻想水浒传 I》主角
可否参加普通战斗:可以
附带或专用纹章:吸魂 所持的部位:右手
可装备纹章的部分:额部、右手、左手
加入场地或条件:游戏开始前继承《幻 I》的记录,记录要玩至夺回首都及集齐 108 星,而且前作天英星要复活。达成以上条件的话,经过バナー村的事件之后,在共和国首都可以找他成为同伴

作品中魔法的组合攻击

招式	组合方法	效果
焦土	火+土	敌全体 1300 左右伤害
火炎阵	火+雷	敌一个 2000 左右伤害,其他 1300 左右伤害
水龙	水+风	敌全体 800 左右伤害,我方全体全回复
雷神	水+雷	敌一人 2000 左右伤害,我方全体全回复
风烈牙	风+土	敌全体 1000 左右伤害

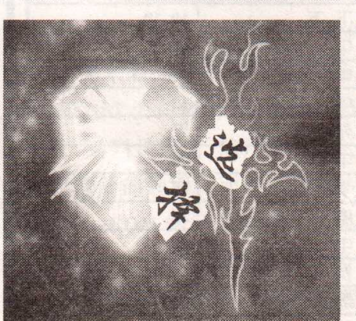
作品中所有纹章解析

火之封印球(火の封印球):使用火之魔法,大多是全体攻击魔法
LEVEL1:火炎之矢/敌全体 60 左右伤害
LEVEL2:火之壁/敌横一列 150 左右伤害
LEVEL3:跳跃火炎/敌全体 300 左右伤害
LEVEL4:大爆发/敌全体 7700 左右伤害
烈火之封印球(烈火の封印球):火之纹章的上位纹章
LEVEL1:火之壁/敌横一列 150 左右伤害
LEVEL2:跳跃火炎/敌全体 300 左右伤害
LEVEL3:大爆发/敌全体 700 左右伤害
LEVEL4:最后之炎/敌全体 900 左右伤害
水之封印球(水の封印球):使用水之魔法,大多是回复魔法
LEVEL1:优雅之水滴/我方一人全回复
LEVEL2:守之雾/我方全体于三个回合之内,魔法反弹机会率会达 20%
LEVEL3:优雅之流/我方全体 HP300 左右回复
LEVEL4:宁静的湖/我两方于三个回合之内魔法使用不能
流水之封印球(流水の封印球):水之纹章的上位纹章
LEVEL1:守之雾/我方全体于三个回合之内,将魔法弹开机会率会达 20%
LEVEL2:优雅之流/我方全体 HP300 左右回复
LEVEL3:宁静的湖/敌我两方于三个回合之内魔法使用不能
LEVEL4:母之海/我方一人全体回复,亦可以作复活之用
风之封印球(风の封印球):使用风之魔法,全部皆是回复及补助魔法
LEVEL1:睡眠之风/敌横一列呈睡眠状态
LEVEL2:生命之风/我方一人全回复
LEVEL3:切裂/敌全体 450 左右伤害
LEVEL4:暴风雨之预感/自己使用,将魔法的伤害反弹
旋风之封印球(旋风の封印球):风之纹章的上位纹章
LEVEL1:生命之风/我方一人全回复
LEVEL2:切裂/敌全体 450 左右伤害
LEVEL3:暴风雨之预感/自己使用,将魔法的伤害反弹
LEVEL4:辉煌之风/敌全体 500 左右伤害,我方全体 HP500 左右回复
土之封印球(土の封印球):使用土之魔法,大多是间接补助系攻击魔法
LEVEL1:土之守护神/我方一人防御力增加 1.5 倍
LEVEL2:复仇之大地/我方一人呈 100%反击状态
LEVEL3:守之天盖/我方全体 100%将魔法弹开一次
LEVEL4:震动大地/地上全体敌人 800 左右伤害
大地之封印球(大地の封印球):土之纹章的上位纹章
LEVEL1:复仇之大地/我方一人呈 100%反击状态
LEVEL2:守之天盖/我方全体 100%将魔法弹开一次
LEVEL3:震动大地/地上全体敌人 800 左右伤害
LEVEL4:大地之守护神/我方全体于五个回合之内,防御力及魔法防御力增加
雷之封印球(雷の封印球):使用火之魔法,单体攻击魔法较多的魔法
LEVEL1:怒之一击/敌方一人 100 左右伤害
LEVEL2:疾走刮雷击/敌纵一列 120 左右伤害
LEVEL3:天雷/敌方一人 600 左右伤害
LEVEL4:雷击球/敌方一人 1000 左右伤害
雷鸣之封印球(雷鸣の封印球):雷之纹章的上位纹章
LEVEL1:疾走刮雷击/敌纵一列 120 左右伤害
LEVEL2:天雷/敌方一个 600 左右伤害
LEVEL3:雷击球/敌方一人 1000 左右伤害
LEVEL4:雷之暴风雨/敌方一人 1200 左右伤害
吸魂(ソウルイーター):27 之真之纹章其中之一,掌管生与死的纹章
LEVEL1:死之指先/敌一人出现即死效果
LEVEL2:黑影/敌全体 500 左右伤害
LEVEL3:冥府/敌全体出现即死效果
LEVEL4:制裁/敌一人 1500 左右纹章
破魔之封印球(破魔の封印球):拥有生命力的魔法
LEVEL1:小言/帮一人 30 左右伤害,对不死系特别有效
LEVEL2:气合/活我方一名同伴
LEVEL3:破魔/敌全体 400 左右伤害,对不死系特别有效
LEVEL4:渴/我方全体 HP300 左右回复
辉盾之封印球(辉く盾の封印球):27 之真之纹章其中之一
LEVEL1:伟大之恩惠/我方全体 HP70 左右伤害
LEVEL2:辉光/敌全何 130 左右伤害
LEVEL3:战之誓/我方全体 HP300 左右回复
LEVEL4:被承认者封印/敌全体 2000 左右伤害,我方 HP 全回复
黑刃之纹章(黑き刃の纹章):27 之真之纹章其中之一
LEVEL1:制裁之时/敌一人 120 左右伤害
LEVEL2:辉煌之刃/敌全体 100 左右伤害,拥有 30%即死效果
LEVEL3:贯穿之者/敌一人 700 左右伤害
LEVEL4:贪欲之友/敌全体 1200 左右伤害
瞬间之封印球(瞬きの封印球):转移攻击
LEVEL1:嘿!/将敌一人转移离开
LEVEL2:哎!/敌全体 150 左右伤害,亦可能会被转移离开
LEVEL3:嘿嘿!/将敌全体转移离开
暗之封印球(暗の封印球):掌管生与死的纹章,使用死之魔法
LEVEL1:死之指先/敌一人出现即死效果
LEVEL2:魂之盗人/敌一人 300 左右伤害,自己回复 HP
LEVEL3:送走之钟声/敌横一列出现即死效果,失败的话敌人会有 500 左右伤害
LEVEL4:黑影/敌全体 500 左右伤害
苍斗之封印球(苍き门の封印球):使用召唤系魔法,只可以寄宿于额头部位
LEVEL1:开门/敌一人 50 左右伤害
LEVEL2:王都之道/敌全体 150 左右伤害
LEVEL3:苍都/敌全体 500 左右伤害
LEVEL4:空虚之世界/敌全体 900 左右伤害,我方全体亦会受伤害
白圣女之封印球(白き圣女の封印球):独角兽使用的魔法
LEVEL1:辉瞳/敌一人 120 左右伤害
LEVEL2:月夜之森/敌纵一列 200 左右伤害
LEVEL3:白圣女/敌全体 400 左右伤害
泰坦之封印球(タイタンの封印球):攻击力增加,双手剑用
毒蛇之封印球(バイパーの):可以抵挡敌人的攻击及拥有即死效果,命中率为三分之一,单手剑用
大鹰之封印球(オオタカの封印球):全体攻击,攻击敌人的伤害减半,弓箭用
尼奥之封印球(レオの封印球):攻击敌一人,伤害增加 1.5 倍,但装备后魔力及魔防会减 50,爪用
鸢之封印球(トンビの封印球):全体攻击,攻击敌人的伤害减半,手里剑用
一划之封印球(イッカクの封印球):伤害纵一列敌人,下一个回合的防御力会变成 0,枪用
牛头之封印球(ゴズの封印球):伤害横一列敌人,使用后自己会呈不平衡状态,斧用
小精灵之封印球(ピキシーの封印球):远离攻击,伤害为魔力的五分之一,杖用
冒死之封印球(バンシーの封印球):同伴的 HP 吸收回复
加美拉之封印球(カーミラの封印球):将能力值暂时转嫁于另一个角色
妖精之封印球(シルフの封印球):将三分之二 HP,替我方全体作 HP 回复
山林水潭仙女之封印球(ニンフの封印球):随运的值使攻击方法作出变化
森林女神之封印球(ドリアドの封印球):将一点 LEVEL2 魔法的 MP 转为两点 LEVEL1 魔法的 MP
机关之封印球(かりくりの封印球):使用机关人形攻击敌人,一场战斗中只可使用一次
伯劳之封印球(もずの封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,命中率减 5%
隼之封印球(はやぶさの封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,命中率减 10%
蜉蝣之封印球(かげろの封印球):伤害横一列敌人,使用后自己会呈不平衡状态
燕子之封印球(つばあの封印球):拥有 30%即死效果,使用后自己会呈不平衡状态
喷火之封印球(火ふきの封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,使用后自己会呈不平衡状态
山鼠之封印球(山ねずみの封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,一场战斗中只可以使用一次
炎之龙之封印球(炎の龙の封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,自己亦会有二分一伤害
光风之封印球(光る风の封印球):鹰头狮使用的魔法,全体攻击,攻击敌人的伤害减半,但攻击飞在空中的敌人则依然是一倍威力
蓝水滴之封印球(青いてずくの封印球):海妖使用的魔法,敌全体攻击,使用的自己会呈不平衡状态
白虎之封印球(白虎の封印球):格斗家使用,攻击敌人时伤害会变成二倍
咆哮之封印球(ほえたけるの封印球:可以兽化与怒状态的纹章
蜘蛛斩之封印球(クモ斩クの封印球):攻击敌人时伤害会变成三倍,一场战斗中只可能使用一次
乱龙之封印球(乱れ龙の封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,一场战斗中只可以使用一次若变了怒状态的话,会一直怒下去
双轮之封印球(幸运の封印球):攻击敌人时伤害会变成二倍,使自己会呈不平衡状态
狂牙之封印球(狂牙の封印球):增加攻击力,一场战斗中只可以使用一次
幸运之封印球(幸运の封印球):取得的 EXP 会变成两倍的纹章
金运之封印球(金运の封印球):取得的金钱会变成两倍的纹章
王者之封印球(王者の封印球):在装备后较弱的敌人不会出现
返刃之封印球(反し刃の封印球):可以作两回攻击,有时亦会用作反击,述害也变成两倍
必杀之封印球(必杀の封印球):使用致命一击的机会会增大的纹章
见切之封印球(可避过敌人攻击作反击的纹章
闪电之封印球(しでんの封印球):有机会向敌人作全体攻击的纹章
疾风之封印球(しつぷうの封印球):速度增加 1.5 倍
树阴之光之封印球(こもれの封印球):在战斗及平常时作 HP 回复的纹章
铁之封印球(フエロの封印球):增加魅力
骑士之封印球(骑士の封印球):保护垂死的同伴
隆壁之封印球(ぬりかべの封印球):防御力变成两倍,但除防御之外,其他行动一概不可
朦胧之封印球(おぼろの封印球):所受的攻击无效化
泄水之封印球(ドレインの封印球):当使出致死一击时,会作出 HP 回复
屏障之封印球(バリアーの封印球):魔法反弹,成功率为魔力的十分之一
平衡之封印球(バランズの封印球):装备后不会作不平衡状态
封火之封印球火封(じの封印球):不怕火系攻击,但水系攻击的伤害变成二倍
臭鼬之封印球(スカンクの封印球):装备后敌人不会向你狙击的纹章
萤盘之封印球(ほたるの封印球):装备后敌人容易向你狙击的纹章
药之封印球(おくすりの封印球):当同伴的 HP 较少时,就会自动用回复药替同伴作回复
双倍奉还之封印球(倍返しの封印球):当受到伤害之后就会以两倍攻击反击
魔力强化之封印球(魔力强化の封印球):以魔防减半将魔力提升的纹章
力强化之封印球(力强化の封印球):以防御力减半将魔力提升的纹章
睡醒之封印球(寝起きの封印球):战斗开始人处于睡觉状态,当被敌人攻击后就会醒过来,呈怒状态
觉醒之封印球(かくせいの封印球):战斗中在四个回合之后,角色就会觉醒向敌人疯狂进攻
怒之封印球(怒りの封印球):装备后角色会呈怒状态
激怒之封印球(げき怒の封印球):在怒状态的时候会给敌人一定伤害
真神行法之封印球(真神行法の封印球):于版图当中行走速度会增快,战斗时逃走成功率 100%
火蜥蜴之封印球(火とかげの封印球):攻击敌人的伤害变成 1.5 倍,装备于武器中
魔力吸收之封印球(魔力吸いの封印球):命中率减 15%,可以作 LEVEL1 魔法回复,装备于武器中
猎人之封印球(ヒンターの封印球):令敌人容易掉下道具,但命中率只得 55,装备于武器中
手技之封印球(手技の封印球):盗取敌人的金钱,成功率 40%,装备于武器中
沉默之封印球(ちんもくの封印球):令敌人沉默,成功率 20%,装备于武器中
毒之封印球(毒の封印球):令敌人中毒,成功率 40%,装备于武器中
倒之封印球(ダウンの封印球):打倒敌人,令在下一回合不能动,成功率 30%,装备于武器中
眠之封印球(眠りの封印球):令敌人睡眠,成功率 20%,装备于武器中
友情之封印球(友情の封印球):同伴增加的话,攻击力会更高的纹章,装备于武器中
孤独之封印球(こどくの封印球):降伍中的人数少的话,攻击力就会增加
好意之封印球(好意之封印球):倚靠好意来增加攻击力,装备于武器中
努力之封印球(どりよくの封印球):在战斗中的每个回合,攻击力都会增加,装备于武器中

所有协力攻击详细分析

招式	角色	效果
おさななじみ攻击	主角+ジョウイ	敌全体一倍伤害攻击
兄弟攻击	主角+ナナミ	向敌一人作出两倍伤害,使用后ナナミ会呈不平衡状态;另外,这一招是会有八分之一机会,ナナミ在出招时不会攻击,只会在加油、喝茶、看书……特点是使出后ナナミ不会成不平衡状态,而且会作大幅度 HP 回复,不过这一招的威力亦大大减低
ワンワン攻击	シロ+ゲンゲン/シロ+ガボチャ	向敌一人作出 1.5 倍伤害的攻击
ちゅうけん攻击	シロ+キニスン	向敌一人作出 1.5 倍伤害,同等纵向的一列亦会 0.5 倍伤害的攻击
クロス攻击	ビクトール+フリック	向敌一人作出 1.5 倍伤害,30%机率打倒敌人,使他于下个回合不能行动,不过使用后两个会呈不平衡状态
コボルト攻击	ゲンゲン+ガボチャ	向敌一人作出 1.5 倍伤害(?),使用后ガボチャ会呈不平衡状态
弓攻击	スタリオン+キニスン	敌全体 0.5 倍攻击
战士の村攻击	ヒックス+テンガアール	向敌一人作出两倍伤害攻击,但ヒックス亦会受伤害
ダックル攻击	ハンナ+オウラン	两人一起向敌全体作 0.75 倍攻击,不过使出后两人会呈不平衡状态
めおと攻击	フリード·Y+ヨシノ	敌一体两倍伤害,使出ヨシノ会呈不平衡状态
男气攻击	リキマル+アマダ	纵一列两倍攻击
ウィングホード攻击	シド+チャコ	向敌一人作 1.5 倍攻击,有 30%机率使其中毒
からくり攻击	からくりまる+メグ	全体敌人会遭机关攻击
旅の一座攻击	アイリ+リイナ+ボルガン	向敌一人作出两倍伤害,使用后ボルガン会呈不平衡状态
美少女攻击	メグ+テンガアール+メリー	三人向敌全体作出 0.5 倍攻击
ダブルリーダー攻击	主角+《幻 1》主角	敌全体 0.75 倍伤害
にせもの攻击	主角+ホイ	敌一人 1 倍伤害
骑士攻击	カミュー+マイクロトフ	敌一人 2 倍伤害,使出后会有 30%出现不平衡状态
ナルシー攻击	シモーネ+ヴァンサン	敌全体 0.5 倍伤害
追つかけ攻击	フリック+ニナ	敌一人 2.5 倍伤害,使出后ニナ会出现不平衡状态
忍者攻击	カミス+モンド	敌一人 1.5 倍伤害,30%令他成为我方的主要攻击目标
ライバル攻击	バレリア+アニタ	敌一人 3 倍伤害,使出后バレリア会出现不平衡状态
美青年攻击	フリック+カミュー+マイクロトフ	敌一人 1.5 倍伤害,有 25%即死状态
新子攻击	ツアイ+トモ	前方横一列 1 倍伤害
山贼攻击	ロウエン+コウエウ+ギジム	敌一人 1.5 倍伤害,30%令他成为我方的主要攻击目标
双兽攻击	ジークフリード+フエザー	敌一人 3 倍伤害,使出后两人皆会出现不平衡状态
けんごう攻击	ゲンシュウ+シン	敌全体 0.5 倍伤害,有 20%即死状态
ヒカリ攻击	ボルガン+カンテツ+ロンチャンチャン	敌一人 1.5 倍伤害
美少年攻击	サスケ+フッチ+ルック	敌全体 1 倍伤害,サスケ及フッチ同时会受伤害
美女攻击	リイナ+カシス+カレン	敌全体 0.25 倍伤害,有 60%催眠状态
ダブル格斗家攻击	ロンチャンチャン+ワカバ	敌一人 3 倍伤害,两人会有一定机率出现不平衡状态





最佳

GOOD ENDING

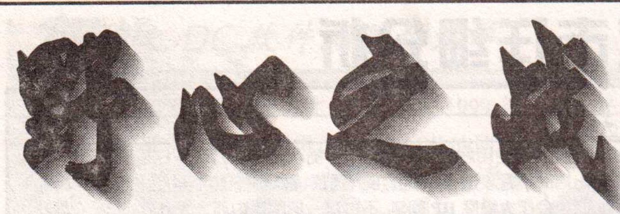
游戏发展到攻下××××市的时候,这里需要 SAVE 一下,于下一个情节来到之前(也就是将要有角色死去之前),一定要收齐 108 星,这样才会有 GOOD ENDING 出现。

收齐 108 星以后,在下一事件展开时,主人公的辉盾之纹章将会被解除封印,这时主人公便会使用 LV4 的魔法。之后情节发展到骑士之城的内部作战,敌人在偷袭主人公时,应立即选第二项,之后在出现的选项中选第一项。返回根据地中,如果之前条件达成,则医生在宣布ナナミ无救后还会把军师叫入屋中密谈。这之后完成所有情节,在最后不同意成为国家领导人(第三项),返回自己的故乡,从大树下取出儿时埋入的物品,再前往天山的卡,在两人跳崖的地方会有情节发生。这其中第一次要选第二项,在战斗时一直选防守,三回合后的选项选第一项,在之后又会有情节发生,战斗中依然选防守,之后的选项中选第一项。在最后当ジョウイ要求主角结果其性命时,连选四次第一项,之后便会看到 GOOD ENDING。





入手方法·入手方法·入手方法·入手方法·入手方法



隐藏人物出现条件及出招表

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM　对应周边:振动手柄

本作中有四名隐藏角色可以使用,以下公布角色的使用方法,以及隐藏人物的全部出招,并带有每名人物的基本分析,供大家参考。

出现条件　圣剑的入手方式

在与最终 BOSS 对战时,在最后将箱子中的圣剑拿出。

上:上段攻击　下:下段攻击　必:必杀技
G:防御　+:同时按　J:跳跃

出现条件　隐藏人物登场

本作中共有六位隐藏人物,在游戏的刚开始是不会登场和被使用的,因此需要按右表中的提示才能将六位隐藏人物全部调出。当然这与游戏的时间并没有关系,大家不用象玩"ZERO 3"那样来记录每次的时间。下面请看右表的详细介绍,下文是四位隐藏人物的出招,其它出招详见《格斗秘笈》。

人物	条件
增田	游戏中任意一位男性人物过关
クレア	游戏中任意一位女性人物过关
ジャンゴ	游戏中初期的全部人物过关
ユフィ	クラウド过关才能使用
ヴィンセント	ティファ过关才能使用
ザックス	FF 全员过关才能使用

出现条件　3P 颜色选择

满足一些条件后,可以使用每名角色的 3P 颜色,当达到条件按方向键↓便可以使用 3P 的颜色。另外当游戏的迷你游戏完成并达到 10 连胜之后,L1＋R1＋L2＋R2 一起按就会出现……

选择可能的条件	
A	最终 BOSS 击倒
B	迷你游戏中战胜 CPU
C	所有的动画出现
D	街机版中等难度以上不接关爆机
E	迷你游戏 BATTLE BEACH 35000 点以上
F	无限 BATTLE 达到 2000 点以上
G	达到 10 HIT COMBO
H	隐藏的パネル游戏中以满血战胜对手

选择可能になる顺番	
1	阳子
2	韩
3	ナジーム
4	猪场
5	佐助
6	ジョー
7	李
8	三岛

ジャンゴ



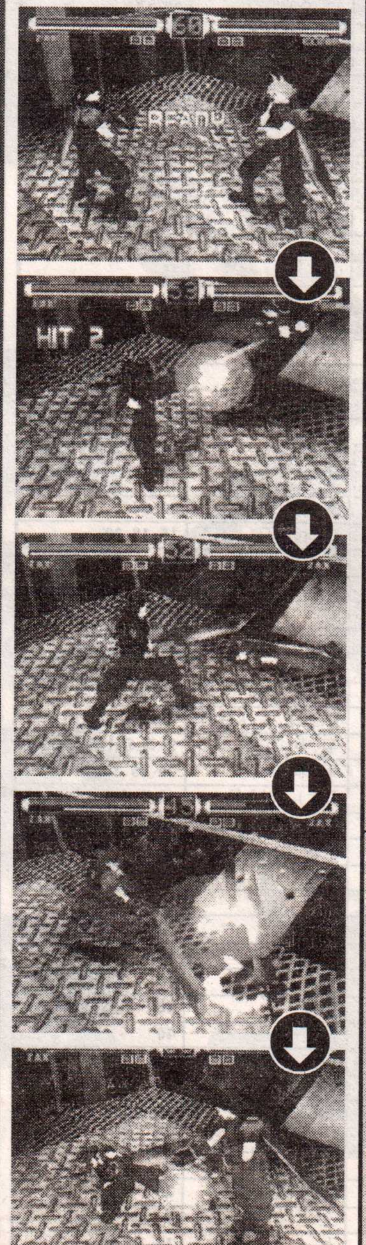
本来是属于游戏结尾最终登场的敌人,四脚的动物,从外型上看有点象 FF Ⅶ中的红色ⅩⅢ。因为身体低伏,所以上段攻击完全无效,而且攻击点较高的中段攻击也有时不能命中,所以对它的基本战法应该是运用变化多端的下段攻击再辅以中段攻击才能获胜。通过上面的介绍,大家也应该清楚了此角色的特性,有关于它的使用我想不用多说了吧!



	固有技名	出招指令	攻击判定	判定值
连携技	セトパンチ	上	中	10
	セトコンビネーション	上、上、上	中中中	10、10
	タイタンヘッド	上＋下	中	20
	ハーデスバイト	上＋下＋必	下	15
	ナナキック	上＋必	中	15
	ナナキコンビネーション	上＋必、必	中、中	15、20
	セトローパンチ	下	下	12
	テイルリヴァイアサン	敌背后 上	上	20
	チョコボキック	敌背后 下、下	下、下	10、10
	バハムートキック	G＋上或立 上	中	20
	イフリートバイト	G＋上＋必	中	10
	シヴァアタック	G＋下＋必	中	12
	ジャンゴステップ	下蹲	无	无
	スレッドファング	蹲下 上	中	20
	テユポーンブラッシュ	蹲下 上	下	15
	ブラットファング	跑 上＋下	中	25
	フエニックスロール	起身上 上或下	中	14
投技	バイティングバハムートゼロ	方向键 90 度投	技	45
必杀技	メガフレア	必	防御不能	20～75
	ギガフレア	必	防御不能	30、30
	ナイトラウンドローリング	空中跳 必或上或下	防御不能	20

ザックス

属于FFⅦ中主人公克劳德的“前身”。与克劳德的性能基本相同，但是也存在着许多较小的差异，例如武器攻击时会有许多判定不同的招式出现，因此熟练的掌握克劳德的玩家，要想正确的使用此角色，还需要费一番力气。



	固有技名	出招指令	攻击判定	判定值
连携技	ファーストジャブ	上	上	10
	ファーストPK	上、下	上、下	10、10
	EZコンボショート	上、上、下	上、上、下	10、10、15
	ザックスチェーン・デストラップ	上、上、上、上	上、上、中、中	10、10、12、20
	ザックスチェーン・K×K	上、下、下、上	上、下、下、上	10、10、12、20
	ファーストニー	上+下	上	10
	ファーストエルボー	上+下+必	中	12
	EZコンボ	上+下+必、上	中、中	12、20
	ファーストフック	上+必	中	18
	ザックスチェーン・ウイル	上+必、上、上	中、中、中	18、15、25
	ザックスチェーン・ジエネシス	上+必、上、下	中、中、下	18、15、20
	ファーストローキック	下	下	10
	ファーストオリジナル	下、下、上	下、下、上	10、12、20
	バイクロー	下+必	下	12
	ファーストハイキック	G+上	上	12
	スラッシュキック	G+上+必	中	15
	ダブルヒールキック	G+下+必	中	23
	フエイクスビン・ライト	方向键90度回转	中	20
	フエイクスビン・レフト	方向键90度回转	中	20
	ゴンガガアタック	对手高位置时上+下	防御不能	20 敌后30
	ラウンドキック	下蹲 下或+下	下	15
	魔光ストレート	ステツブ 上	中	20
	ロックキック	站立 上	中	16
	バックターンキック	近身G、上	中	20
	エアアンカー	近身上	上	23
	スライドバスター	近身下	下	10
	ゴンガガアロー	近身G+上	中	18
	チャージング	近身上+下	中	20
ジャスト技		下、J上	下、中	10、16
	ロックチェーン	上、下、J上	上、下、中	10、10、16
	真・ザックスチェーン	上、上、下、J上、上	上、上、下、中、中	10、10、15、20、25
	ザックスチェーン・アルフア	上+必、上、下、J上、上	中、中、上、中、中	18、15、20、20、25
	ザックスチェーン・ブラスティー	G+上、下、J上	上、上、中	12、15、25
	真・ザックスショート	蹲下、跳上、上或G+下、跳上、下	下、中、中	15、20、25
投技	フロントスープレックス	正面投	投技	40
	フリーフオール	正面投敌后上或下蹲	投技	40
	メテオドロップ	左方向投	投技	40
	チンクラッシャー	右方向投	投技	40
	ゴンガガおろし	敌背后投	投技	60
	里超究武神霸斩	方向键一圈投	投技	7、6、6、6、6、6、6、6、6、30
必杀技	剣を抜く	必	无	无
	メテオシヤワー	必储力	防御不能	20、20、20
	ファーストストローク	上	剣	20
	ミスリルセイバーチェーン	上、上、上	剣	20、20、20
	セカンドストローク	下	剣	20
	オーガニクス	下、下、下	剣、剣、剣	20、20、20
	ザックスコンボ	上+下、上、上、上	剣、剣、剣、剣	20、20、25
	フオースイーター	上+下、下、下、下	剣、剣、剣、剣	20、20、20
	ハイ・ブレイバー	上+下、G+上	剣、	20
	真・凶斩り	上+下、上、上、斜上	剣、剣、剣、剣、剣、	20、20、15、15、25
	クリスタルソード	G+上、上、上	剣、剣、剣	20、20、25
	破光斩	移动中G+上	剣	30
	破光斩击	移动中G+上、上	剣	30、20
	破光地斩	移动中G+上或中或下	剣	20
	剣切り	必杀技防御无效后	剣	15

尤菲



FF Ⅶ中的忍者——尤菲，于本作中的佐助有许多相似的技巧，使用的武器为大型手里剑，而且还具有空手入白刃的功能，虽然在攻击力上比佐助低，但凭借灵活的移动以及各种攻击方式，使得尤菲的实战水平与佐助不相上下。经常使用的技巧为中下段切换攻击，转换为明镜止水到敌身后，再使用各种各样的技巧进行连续攻击。







	固有技名	出招指令	攻击判定	判定值
连携技	ウータイ流正拳突き	上	上	10
	连戒山	上、上、上	上上中	10、10、18
	连戒谷	上、上、下	上上下	10、10、20
	ダチャオの舞	上＋下	中	15
	ダチャオの祭	上＋下、上＋下	中中	15、26
	明镜止水	上＋下＋必	无	无
	水神样の尾	下	下	10
	水神样の怒り	下、下、下	下、下、下	10、10、14
	快刀乱麻	上＋必	防御不能	15
	古今无双	下＋必	刀	20
	天下无敌	下＋必、下蹲、上	刀、下、刀	20、14、20
	万夫不当	下＋必、下	刀、刀	20、15
	水神样の矛	G＋下	下	15
	四面楚歌	G＋下、上、上	下、中、无	15、20
	ダチャオの风	G＋上＋必	中	15
	一刀两断	G＋下＋必	刀	18
	鹤翼阵・左阵	方向键 90 度回转、上	中	17
	鹤翼阵・右阵	方向键 90 度回转、上	中	17
	大车轮	方向键一转、上或下	刀、刀、刀	5、5、5……
	タイダルウェイヴ	对手处于高位置、上＋下	防御不能	20 敌背后时 30
	雷迅蹴り	ステツプ、上	中	18
	幻身跳枪脚	ステツプ下、上	中	25
	幻身地冲脚	ステツプ下、下	下	20
	幻身地冲跳枪连脚	ステツプ、下、下、上	下、中	20、20
	退转地冲跳枪连脚	ステツプ下、下、上、上	下、中	20、20
	乾坤一掷	蹲 上、上、上	刀、刀、刀	15、15、30
	地冲脚	下蹲下	下	15
	折り鹤	起身上	中	15
	ウータイ流胴蹴り	步行上	中	12
	ウータイ流胫蹴り	步行下	下	10
	暴れ独乐	步行下、下	下、下	10、14
	疾风迅雷	跑上、上、上	刀(上)、刀(上)、刀	15、18、20
	タイダルスライド	跑下	下	10
	拔山盖世	跑上＋下上	中、中	26、26
	不挠不屈	跑、G、上	中	30
ジャスト技	奥义・五强圣・力	站立上、J 上	中、刀	15、15
	奥义・五强圣・速	G＋上、J 上＋无限	中、中……	18、18
	奥义・五强圣・魔	上＋下、上＋下、J上、上	中、中、中、刀	15、26、10、20
	奥义・五强圣・武	上、上、J下、上、上、J上、上	上、上、下、刀、刀、刀、刀	10、10、10、15、15、15、20、30
	奥义・五强圣・总	上＋下、J上、上、上、上、上、J下	中、中、中、中、中	15、20、6、11、11、16、30
	袖铠一触	跑上＋下、上、J上、上	中、中、中、刀	26、26、10、20
	血祭	跑上、J 上	刀(上)、刀(上)、刀……	15、5、5……
	生者必灭	跑上、上、J 上	刀(上)、刀(上)、刀、刀……	15、18、5、5……
投技	落花流水	正面投	投技	40
	强力	正面投 上押	投技	30
	首刈槌星落	正面投 下押	投技	40
	流星槌落	首刈槌星落后、G	投技	10
	狂喜乱舞	流星槌落后、G	投技	10
	投鞭流断	左方向投	投技	40
	百花缭乱	右方向投	投技	40
	龙飞凤舞	背后投	投技	40
	森罗万象	方向键一回转	投技	60
必杀技	风魔手里剑	必	防御不能	20～75
	不俱戴天	必押	防御不能	30、30、30
	ホークアイ	必、上	防御不能	20～75
	マキビシ	必、下	防御不能	0
	风切り	方向键＋必	防御不能	20
	烟玉	J＋必	上	0
	しやしやしや	必杀后＋必	上、上、上	10、10、10

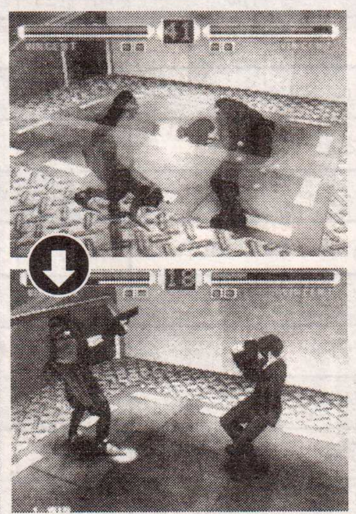
文森特



与游戏中的三岛拳极为相似，使用的技巧与众不同，尤其是武器的连发性能极高，八连击的武器攻击很常见。在拳脚方面实力上有些低于三岛拳，但是在招术的变化中要丰富一点，不过他的下段攻击方式接在连续技中的很少，这使得在连续攻击方面的变化要比所有角色都弱一点，这就需要玩家多运用武器攻击了。







	固有技名	固有技名	攻击判定	判定值
连携技	タークスジャブ	上	上	10
	ビーストコンボ	上、上、上	上、上、上	10、10、25
	ヘルマスカーコンボ	上、上、下、上	上、上、下、上	10、10、20、20
	スプラッタコンボ	上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上	上、中、中、上、上上、上、上	10、10、10、5、5、5、5、15
	ライジングクロウ	上＋下	中	22
	カオスセイバー	上＋下＋必	ガード不能	40
	ハイブロウ ST	上＋必、上、上	中、中、防御不能	15、15、15
	タークスロー	下	下	13
	スピニングフレーム	下＋必	下	15
	アームブロー	下＋必、上	中	18
	クロウフック・レフト	下＋必、上、下	中	15
	リバーショット	下＋必、上＋下	中	15
	スピニングスライド	下＋必、下	下	18
	ミディアムフラット	G＋上	中	20
	フルフラット	G＋上、上	防御不能	22
	リバースロー	G＋下	下	20
	リバースローハイ	G＋下、上	下、中	20、20
	クレセントムーン	G＋下＋必	中	23
	イリュージョンスピンキック	G＋上＋必、下、下	上、下、下	20、15、15
	クロウアッパー・レフト	方向键 90 度回转	中	17
	クロウアッパー・ライト	方向键 90 度回转	中	17
	ギガダイブ	敌人处于高位置	防御不能	30
	チョッピングアーム	ステツプ上	中	15
	チョッピングクロー	ステツプ上、上	中、中	15、22
	チョッピングクラッシュ	ステツプ上、下	中、下	15、15
	ウインドカーズクロウ	ステツプ下、上	上	20
	スナイパーCR	ステツプ下、上、上	上、防御不能	20、15
	ライトニングカーズクロウ	ステツプ下、上＋下	中	30
	スピンライトニング	ステツプ下、下、上	下、中	18、20
	スピニングフイン	ステツプ下、下、下	下、下	18、15
	スピニングジャスティス	ステツプ下、下、上＋下	下、中	18、30
	ビーストクロウ	蹲上	上	15
	カオスクロウ	蹲上	防御不能	27
	フォールキック	站立上＋必	中	35
	ダブルフラット	步行，上或站立上、上	上、中	15、15
	ヘルズステアウエイ	跑上、上、上	上、上、中	15、10、15
	スライディング	跑下	下	10
	ブリッツスラスト	跑 G＋上	中	30
	ショルダーチャージ	跑上＋下	中	23
	ターンリトレート	跑 G、上	中	20
ジャスト技	サタンインパクト	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上	上、上、中、中、中、上、中、中、上、上、上、上、上	10、10、13、13、8、10、10、10、5、5、5、5、15
	ネオサタンインパクト	上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、押	上上中中中上中中上上上上防御不能(上)	10、10、13、8、10、10、10、5、5、5、5、27
	ルクレツィアリグレット	上、下、上、上、J下、J上、J上	上、中、上、上、下	10、10、10、15、13
	スピニングフレームエルボー	下＋必、J上、J上	下、中、中	15、13、18
	クロウフック・ライト	下＋必、下、J上	中	15
	チョッピングコンビネーション	ステツプ上、下、J上、J上	中、下、中、中	15、15、13、18
投技	ハイドスルー	正面投	投技	40
	チョークボンバー	左侧面投	投技	40
	ハードプレッシャー	右侧面投	投技	40
	リバーススルー	背面投	投技	30
	ギガダンク	方向键一回转	投技	60
必杀技	デスペナルティ	必	防御不能	20－75
	ダブルリボルバー	必、必	防御不能	20－75、20
	トリックショット	J＋必	防御不能	20
	ヘテロスラッグ	必 按住	防御不能	30、20、20
	ガンブレイク	必杀技防御后	中	20

NO.2 王者之书

NEO・GEO人气角色排名
饿狼传说 WILD AMBITION
街机发展历史

责编：默文



由下期开始，"王者之书"将正式刊登读者来稿，以体现本专栏的参与性。现将三个栏目的要求集录于下，希望广大街机及格斗游戏爱好者能踊跃投稿。来稿请写清署名、本名、联系地址，信封表面写上"《王者之书》栏目收"，以便向录用者寄与稿酬。

武林心法——刊登玩家对格斗及街机的研究性文章，只要出自原创，灌注玩家自己的思想，不限题材，不限字数。

英雄帖——高手们对自己的评定，分为九段，一段最低、九段最高，读者可按自己实力自行给以评定。除此之外，还必须写上自己最快爆机时间（所用人物，难度）或在街机厅连胜记录，并请附上具体联系地址以接受同道挑战。

华山论剑——对格斗、街机游戏的疑难问答及候诊，刊上问，刊上答。



半年一度的NEO・GEO角色评比又在激烈的争夺战火中排定了英雄座次。这可称为SNK-FANS的一次节日庆典，且让我们来看一看日本玩家心目中的SNK偶像是否能同样受到我国玩家的认可。

那么，准备好了吗？让我们进入这个充满梦幻的轨道吧！

READY? GO!

TOP TEN



排名	角色	得点数
1	草稚京(K・O・F/K・O・F京)	3431P
2	八神庵(K・O・F/K・O・F京)	3203P
3	不知火舞(饿狼传说/K・O・F)	2290P
4	莎米(K・O・F)	2286P
5	列欧娜(K・O・F)	2211P
6	娜可露露(侍魂)	2102P
7	莉姆露露(侍魂)	2065P
8	麻宫雅典娜(K・O・F)	1927P
9	布鲁・玛丽(K・O・F)	1914P
10	克里斯(K・O・F)	1817P
11	色(侍魂)	1662P
12	七枷社(K・O・F)	1641P
13	KING(龙虎之拳/K・O・F)	821P
14	薇丝(K・O・F)	616P
15	矢吹真吾(K・O・F)	539P
16	特瑞(饿狼传说/K・O・F)	520P
17	麦卓(K・O・F)	487P
18	加尔福特(侍魂)	481P
19	风间苍月(侍魂)	475P
20	绯雨闲丸(侍魂)	442P





系统概要

●基本操作

·A键——拳攻击
·B键——脚攻击
·C键——大威力攻击
·D键——战线侧转

●特殊操作

·大跳跃——跳跃中↗
·小跳跃——轻按住↑
·疾行冲刺——方向→→
·疾退冲刺——方向←←
·投 技——方向→+C
·撞 击——冲疾行冲刺中按攻击键
·受 身——被对手吹飞落于地面前按D键
·挑 衅——A+B同时按



●轴移动

由于本作是属于3D的类型，因此能进行战线的侧移动。直接按D键向画面内部移动，按↓+D键往画面前方移动，而在能进行摔投的距离按→+D可绕至敌人背后。

●HIT BLOW



当画面下方气槽呈MAX状态时，将ABC三键同时按下便能使用出防御不能技。对手如被击中会进入气绝状态，同时消耗气槽，需要对距离进行精确的判断。

●超必杀

和SNK其它2D游戏相同，当气槽呈MAX状态时，输入特定的指令便能使出威力大于一般必杀技的超必杀，同样，在使用超必杀时，也会耗尽所有的气槽。

●反击

在对方猛烈攻击时，除了防御之外，还可以以消耗一定量的气槽的代价来使出反击技，随着时间和具体角色的特性不同，有相当一部分反击技能将对手吹飞。

●偷袭

当对手使用大威力攻击、特殊技、必杀技的同时，可以与一定的指令和特定的攻击技来作出偷袭。根据判定的先后，可能会使迟出者陷入一定时间的操作不能。

●特殊连续技

依靠通常技引发的能给对手造成连续伤害的特殊技巧，在对战中有着非常重要的作用。基本的连续技路线以A→B→C为主，各角色都根据人物特性不同而有固定路线。



被欲望所涡卷的巨大都市——南镇。
随着岁月而不断发展着的这个都市，
在吉斯·霍华德的支配下
展开了又一段新的荣光的历史。
为了追求这个绝对权力，人们的命运
产生了极大的改变和扭曲。
WILD AMBITION
渐渐苏醒，背负着悲哀宿命的狼群的镇魂歌。

●防御反弹

在对方攻击并且自己作出防御动作时，可以通过一定判定时间内的特定按键输入来将对手弹开。此技巧同时受着防御耐久值的限制，当防御耐久值超过限度时，即短时不能防御。

●防御COMPCT

在防御对手攻击时，也可以通过一些特定的指令进行紧急回避。值得注意的是，此种技巧对于时间的要求非常的严格，若输入准确可以从敌人的各种普通攻击及特殊技中脱出。





特端·伯加德

PROFILE

国籍:美国
格斗流派:马歇尔 ARTS+杰夫流喧哗杀法
生日:3月15日
身高:182cm
体重:82kg
血型:O型
兴趣:电子游戏
喜爱的食物:快餐
讨厌的事物:鼻涕虫
重视的事物:杰夫留下的拳击手套
擅长的运动:篮球



安迪·伯加德

アンディー・ボガード

PROFILE

国籍:美国
格斗流派:骨法
生日:8月16日
身高:171cm
体重:67kg
血型:A型
兴趣:修行
喜爱的食物:豆鼓
讨厌的事物:狗
重视的事物:修行时代的照片
擅长的运动:短程赛车





东丈

PROFILE

国籍:日本
格斗流派:泰拳
生日:3月29日
身高:180cm
体重:72kg
血型:AB型
兴趣:喧哗
喜爱的食物:鄂鱼
讨厌的事物:学校
重视的事物:头巾
擅长的运动:全面的格斗技



不知火舞

不知火 舞

PROFILE

国籍:日本
格斗流派:不知火流忍术
生日:1月1日
身高:164cm
体重:50kg
血型:B型
兴趣:做节日菜
喜爱的食物:蔬菜、肉汤煮的年糕
讨厌的事物:蜘蛛
重视的事物:奶奶遗留的簪子
擅长的运动:羽毛球

キム・カッファン



金加藩

PROFILE

国籍:韩国
格斗流派:跆拳道
生日:12月21日
身高:176cm
体重:78kg
血型:A型
兴趣:卡拉 OK
喜爱的食物:烧肉
讨厌的事物:恶
重视的事物:两个儿子
擅长的运动:体操

比利·肯

ビリー・カーン

PROFILE

国籍:英国
格斗流派:棍术
生日:12月25日
身高:179cm
体重:77kg
血型:B型
兴趣:洗涤
喜爱的食物:鸡蛋
讨厌的事物:命令
重视的事物:妹妹
擅长的运动:撑杆跳高

山崎 竜二



山崎龙二

PROFILE

国籍:日本
格斗流派:我流喧哗杀法
生日:8月8日
身高:192cm
体重:96kg
血型:A型
兴趣:收集刀
喜爱的食物:"马刺し"
讨厌的事物:劳动
重视的事物:有关自身利益的一切
擅长的运动:没有



千堂鹤

千堂 つぐみ

PROFILE

国籍:日本
格斗流派:摔角
生日:9月10日
身高:162cm
体重:43kg
血型:O型
兴趣:料理(但很弱)
喜爱的食物:近处店中的烤章鱼
讨厌的事物:鬼话
重视的事物:与母亲的唯一一张合影
擅长的运动:游泳

ライデン



拉丁

PROFILE

国籍:澳大利亚
格斗流派:摔角
生日:3月3日
身高:202cm
体重:210kg
血型:O型
兴趣:去游乐园
喜爱的食物:老的牛肉
讨厌的事物:コアラ
重视的事物:收集的面具
擅长的运动:アメフト

坂田冬次

坂田 冬次

PROFILE

国籍:日本
格斗流派:大南流合气柔术
生日:10月17日
身高:162cm
体重:52kg
血型:AB型
兴趣:无
喜爱的食物:没有特别喜欢的
讨厌的事物:衰老的家伙
重视的事物:自己
擅长的运动:无



话题二 射击游戏的学术分类

游戏评论者们所称的射击类游戏中实际上包含了多种类型的游戏,但是如果分类过细的话反而会造成玩者在概念上的混淆。因此我们把各种不同类型的游戏统一叫做射击类游戏。

最早的射击类游戏是"宇宙人侵者"。在这部游戏当中,玩者要坚持不懈地同进攻的宇宙人作战。此外,フーンクレスタ、PHOENIX 以及小蜜蜂等等也属于这种固定画面的射击类游戏。

"猪小弟"属于固定画面的横视点游戏。游戏主人公猪小弟不断向老狼手中的汽球射击。这一游戏在性质上同"宇宙人"是完全相同的。只不过在游戏人物和游戏视点上稍有不同。但是由于"猪小弟"中的人物都是滑稽可笑的卡通人物,玩者们就不大会想到它其实也是一种射击类游戏。

说到射击类游戏,我想起了强制的(游戏本身控制的画面移动)纵向画面移动和横向画面移动。射击类游戏,从狭义上来讲,只有这两种游戏才称得上是射击类游戏。固定画面的游戏只能左右躲闪,游戏感觉稍微有点不一样。

在从固定画面射击类的画面移动型射击类游戏转变的时期,出现了一种类型稍有不同的游戏。这就是时空穿梭和ボスコニアン。从能发子弹这一点来讲,它们确实都是射击类游戏。但是飞机常处在中央位置,向四面八方发射子弹,很明显,游戏的性质发生了一些改变。尤其是ボスコニアン和时空穿梭'84,飞机能在画面上任意移动。这种游戏的特点是:当飞机停止射击时,它就完全变成了动作类游戏。

到了左右画面移动的时代,仍有许多游戏作品很难简单地划入射击类游戏。一个游戏,经常是很难区分它到底是强制画面移动还是自力画面移动(由游戏者控制的画面移动)类。

战场之狼是自力画面移动类。由于敌人连续不断地发起进攻,玩者必须不断疯狂射击并灵敏躲闪。和アウターゾーン等游戏一样,"战场之狼"也很接近于射击类。

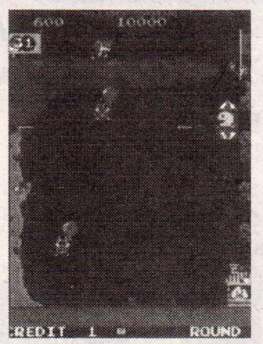
对于"怒"和 TANK"这类游戏,玩者可以按照自己的速度轻松地行进,遇到危险的地方,可以放慢行进速度谨慎行事。因此,这种游戏的战略性强了,不再属于射击类。如果把这种游戏简单地归入射击类的话,那么エィリアンシンドローム和"魔界村"不也成了射击类游戏了吗!?

但是,并非强制画面移动类就是好的。跳跃类游戏与射击类游戏的感觉也有不同,チェルノブ、ワンダーボーィ、モンスターレア等游戏就是很好的例子。

总之,我认为在射击类游戏的分类上,应当从最接近纯粹射击类的游戏开始分为下列几类:

1. 纵、横画面移动型身击类(没有跳跃动作)。
2. 在固定画面上向前射击类。
3. 飞机位于中央,可任意移动型(ボスコニアン型)。
4. 任意画面移动上视点,游戏展开迅速型("战场之狼"型)。
5. 3D 视点,能躲避枪弹型(ハルバルウ型)。
6. 强制画面移动,可射击,可跳跃型(チェルノブ)。
7. 任意画面移动,上视点,可射击,游戏展开缓慢型("怒")。
8. 游戏者不在画面范围内,只能射击,不能躲避型(导弹发射型),手枪射击类。

尽量根据游戏性质而不是游戏人物来判断游戏的类别,你会发现射击类游戏是如此丰富多彩。



◀图:1"猪小弟"中的人物虽然是一些滑稽的卡通人物,但它仍属于射击类游戏。



▶图2:ボスコニアン和时空穿梭一样都是全方位型游戏的代表。



射击类游戏的进化

"宇宙入侵者"是最早的射击类游戏。虽说是固定画面类游戏，但是这种以击败进攻敌人为目的的游戏作为一类游戏固定了下来。

画面变为彩色，并加进了容量不大的地图之后，画面移动型的射击类游戏一下子成了大人气游戏。82年的纵向画面移动型的铁板阵和87年的横向画面移动型的スフランブル是现代射击类游戏的原型。说现在的射击类游戏的基本型是根据这两个机种制作出来的一点也不过分。

在纵向画面移动型游戏当中，又从铁板阵这类战术型游戏之中派出了重视爽快感的轰炸型游戏。现在，这种轰炸型游戏占优势。

从85年的ASO开始，各式各样的POWER UP系统迅速发展起来，这些系统相互影响，研究它们的发展趋向也是一件很有意思的事。

固定画面射击类

宇宙入侵者（1978/TAITO）
最早将击败进攻敌人的概念表现在显像管上。

→ **ギャラクシアン**（1979/NAMCO）
彩色的敌人编队以流畅的动作进攻。

→ **小蜜蜂**（1987/NAMCO）
可以重新得到失去的飞机，获得双重火力，之后POWER UP有加分局。

画面移动技术成熟以前，固定画面的射击类游戏不断发展，"宇宙人"之后，POWER UP，紧急回避、敌人的动作以及同BOSS的战斗等等射击类的基础从此获得了稳步的发展。

1980年　固定画面射击类的全盛时代

サスケVS コマンダー 1980年/SNK
最早引入了对BOSS战斗的射击类游戏。

→ ムーンクレスタ 1980年/日本物产
3机合体后POWER UP

→ PHOENIX 1980/TAITO
有对BOSS之战。

→ SPACE FIRE 1980/TAITO
可以2连射，可以变成火鸟进行攻击性紧急回避。

画面移动游戏诞生向纵横射击类发展。

横向画面移动射击类

スクランプル 1981/KONAMI
遇地形障碍则出局。横视点，横向射击类游戏的基础。

→ **沙罗曼蛇** 1985/KONAMI
使许多游戏者为之着迷的大成功之作。

→ **ダライアス** 1986/タイトー
基本与スクランブル相同的画面。

→ **沙罗曼蛇Ⅱ** 1988/KONAMI
横向射击类的黄金期

→ **Gダライアス** 1997/TAITO
使用3D多边形技术表现敌人。

有地形障碍，一旦遇到就会有很大麻烦。スクランブル中使用的射击和投下型导弹一直被沿用至今。

选择型 POWER UP的发展过程

飞机合体时代
ムーンクレスタ（3机合体）
↓
小蜜蜂
（双重火力）
↓
スタージヤツカー
1983/世嘉
机身后跟随4架盟机无敌选择多方向射击。

グラディウス
无敌选择跟随4架盟机
↓
R－TYPE
1987/IREM
可以抵消敌人的子弹，可装备强力武器
↓
IMAGE FIGHT
采用了能改变射击方向的发射架。

DR.トツペル探险队
1988/タイトー
可固定グラディウス型的选择结构，可抵消敌人的子弹
↓
X－マルチプライ
1989/アイレム
无敌的触手可抵挡子弹
↓
LOST WORLD
使用人造卫星向多方向射击。

スクランプル之前的横向画面移动射击类
フライングフォートレス
1977 TAITO
ディフェンダー
1980 WILARMS

特殊装备的发展

全体バリア系（防）
●PHONEIX（バリア）
●沙罗曼蛇Ⅱ（FORCE FILD）
●ダライアス（ARM）
在自机周围展开防御敌弹

シールド系（防）
●沙罗曼蛇（SHOT）
●バスター（盾）
主要展开于前方，防御敌弹

纵向画面移动射击类

地上炸弹型的发展过程

铁板阵
1982 KONAMI
地图纵向伸展，在空中由飞机在地面上由起爆器向前推进。

→ ASO
1985 SNK
丰富多彩的 POWER UP

→ DRAGON SPEED
1987 NAMCO
同时对地对空射击游戏的复活。

→ F/A
1992/NAMCO
返祖性游戏。

→ 镭射
1993/TAITO

铁板阵是最早的纵向画面移动射击类游戏，铁板阵型的同时对地、对空射击类游戏在镭射之后开始走向衰退。追求射击爽快感类型的游戏经过 STAR FORCE 向轰炸型的东亚プラン射击类转化并持续至今。

↓ STAR FORCE
1984/TECMO
可同时对地、对空射击，重视爽快感。

↓ TIGER
1985
タイトー/东亚プラフ
最早的射击轰炸型作品

→ 究极 TIGER
1986/タイトー

→ 雷电
1990/セイブ开发
→ 怒首领蜂
1997/ATLUS/ケイブ

→ SOMC WINGS
1992/ビデオシステム
→ 1945
1995/彩京

重视射击型的发展过程

斜向画面移动·向各方向画面移动

ヴァンガード
1980 SNK
斜向及各方向的画面移动

→ ザクハン
1982/世嘉
斜向画面移动

↓ STDE ARM 1986
横、纵向画面移动

↓ LOST WORLD
1988/CAPCOM
有纵向、横向及斜向画面移动。

创造出一种斜向画面移动的立体观感动想法推动了的 3D 射击类游戏的发展

飞机选择的发展过程

ムーンクレスタ
飞机以复数(1、2、3号机)出现

沙罗曼蛇Ⅱ
从4种机种中进行选择

沙罗曼蛇Ⅲ
1989
通过剪辑组合成游戏者合意的飞机

→ ウルフアアング
飞机的零部件各自独立，由游戏者自己组装

フームド・ポリス・バトライダー
可决定了架飞机的顺序

可反向射击射击类的历史

- ●サスク VS コマンター(尸体)
- ●ギャプラス(豆子)
- ●沙罗曼蛇(反向射击弹)
- ●出动!!兵蜂(有时间限制的反向射击弹)

提速

- ●グラディウス(5速)
- ●兵蜂(急速提高)
- ●IMAGE FIGHT(实时变化)
- ●ハーニツワウイングス

现在，像ハニツクウイングス这类选择的飞机不同，机速也不同的游戏占主流。

利用3D多边形技术制作的射击类游戏(横画面)

镭射风暴
1996・タイトー

苍穹红莲队
1996・ライジング
视点接近于纵向画面移动

とべ!ポリスター
1997 KONAMI

随着多边形技术的日趋完善和成熟，自机出现在画面内的 3D 射击类游戏成为可能。

紧急回避的发展过程

アステロイド
1979 アタリヴ
斜的回避。

スペースファイヤーバード
1架飞机可进行一次火鸟攻击

1942
1984 カプコン
翻转回避。

エグゼドエグゼス
1985 カプコン
佐吉消弹。

カイガーヘリ
最早的轰炸型射击类，可以粗略地分为攻击性轰炸和紧急，消弹类两种。

副合进动作类游戏因素的射击类游戏之分类学

纯粹的射击类不能躲避 ⟷ 动作射击类及其他

只能一味地射击型

没有特定的自机，后发展为枪类射击。

导弹命令
1980/アタリ
没有特定的自机只能不停地射击
↓
SDI
1987/世嘉
可任意选择自机行进方向的射击类

→ 向枪类射击发展

- BIOLAND STG 1986/タイトー
- OPERATION WOLF 1987/タイトー
- スターブレード 1991/NAMCO
- 死亡之屋 1997/世嘉

上视点·可向多方向射击型

以自机为中心的任意画面移动，这一系统逐渐向坦克类动作游戏发展。

ボスコニアン
1982/NAMCO
以自机为中心的任意画面移动，这一系统逐渐向坦克类动作游戏发展。

→ 向动作射击类发展

- ストラテージメ
- 怒

坦克型射击类（逐步发展型）

- 战场之狼
- アウトバーン
- （エイリアンシンドロームゲイングランド）

发展为动作射击类（急速发展型）

自力画面移动

游戏者可任意调节自机的位置控制画面移动，射击类游戏一般为强制画面移动型。

动作射击类的中间型

レグルス
1983/世嘉
可向多方向射击，强制画面移动，

バトルトリック
1986/JALCO
自力画面移动型，但射击要素略少。

ガンスモーク
1985/カプコン
虽然游戏者是人，但游戏属于强制画面移动型上视点。

海底大战争
1993/アイレム
自力画面移动型，与动作类游戏极其接近的射击类游戏。

动作类游戏的主角就一定是人吗？

游戏者在操纵人和操纵飞机时的感觉是不一样的，但并非使用人进行的游戏才可能是动作类游戏，有时使用飞机的游戏也属于动作类游戏。

跳跃的有无

射击类游戏最基本的是可以自由地躲闪，而跳跃时要受重力的影响，游戏就具有动作类的性质了。

ソンソン
1985/カプコン
上下存在等级的差别。

魔界村
可投枪动作类游戏性强。

ウルフファング
1991/データイースト
可跳跃，并且射击类游戏要素强，强制画面移动型。

WODER BOY Ⅲ
1988

チエルノブ
1988/データイーストウ

强制画面移动型发散弹。

编读往来

新刊第三期

责编 默文

各位编辑朋友:

你们好!

不知是否是第一次收到从日本寄来的信，可能有点儿吃惊吧!我先自我介绍一下。

我叫夏敏，上海人士。就在"FFVII"发卖的那一年，怀着一种对新奇事物的好奇感及少年的冲动，只身来到日本，这个被海洋包围的国家。在这里我尝到了人情冷暖，知道了金钱是多么地重要，体会到了忍耐的辛苦，也学会了对未来的憧憬，对理想的追求。正如对游戏的执著，从红白机到即将面世的DC;从"魂斗罗"到迟迟不予发卖的"FFVIII"，那样成为我生活的一部分。各位编辑大哥，大姐既然你们将自己的职业选择在了游戏块天地，那我们便是同路人(套用了"E·T先生的一句话，御免ね!)

在一位朋友的帮助下，我得到了贵刊的97年上、下合订本，以及典藏本，令我能有机会拜读各位的大作，如果不嫌弃的话，我希望能为中国的玩友们做点儿什么，如果说你们是不知天高地夺厚的年轻人"，那我就是初生的牛犊。

"初生牛犊不怕虎"，我不怕虎，但我害怕孤独;我可以忍受饥寒，却无法忍受寂寞;我抽烟，但害怕躺在床上，呆望天花板，指尖夹着一支烟，只是不经意之间，烟灰却散落在了地板上……。各种钟情于游戏，我亦留恋于此，这就是缘，她让我提起笔来写了一不知收信人究竟是谁的信。或许各位看了信后，心里会浮现あほう这三个字，又或许会真心地希望交我这个朋友，何种结果我不知道，我只知我寄出了这封信，寄出了我的希望。

我衷心希望编辑们"顽张り"在日新月异的游戏世界上不断探索，求新，发展，生存，开创出不同于任何的，只属于自己的天地。虽然说这些似乎和我没什么关系，但我相信这是国内千千万万"玩友"共同的心声。提起游戏，立刻会想到日本，想到"SEGA"想到"NINTENDO"，所以我们非常希望会有那么一天，当人们提起游戏杂志时，会立刻想到中国，想到一本名为"电子游戏与电脑游戏"的书，我衷心地祝福这一天的到来。

所谓"引导"，即"引之导之"，即"引玩友，导入正途"。"正途"者正确的态度也。任何一样事物的存在都有其存在的理由，然而爱因斯坦告诉我们"一物有利必有其弊"，游戏亦不例外，她的利处不想多谈，弊端亦不见少数;如何引导玩友，就要靠各位前辈们费心了。晚生只是谈些想法而已，或许前辈们早已心中有数，又或许茫然尤如初醒;无论是种情况，我都希望各位能给个回音，就算是将晚生一顿痛骂亦心甘情愿，能予否。

"BLUE"先生的"音乐理论"(见"电子游戏典藏本"之"回顾之章")令我感触颇深，晕或许就是"引导"吧。音乐亦有清新怡人，庸俗烦心之分，以此比她，确实恰当，希望有朝一日能予"把盏临风"之机，小弟敬候。

写了这么多，各位当我胡说也好，视为知己也好，我不介意，只要各位知道远在东洋亦有一位衷实听众在临听各位的以心血谱成的曲子，在下就不胜感激了。

夏敏

98.10.23.夜

敬告读者

电子游戏与电脑游戏北京电脑工作室和现代电子技术杂志社的合作现已终止，自1999年2月开始，北京电脑工作室将与科学时代杂志社建立一个长期稳定的合作关系，特此告知所有支持我们的读者。"电子游戏与电脑游戏"的内容及风格不会改变，但质量将会日益提高，以此来回报广大玩友的厚爱。

邮购部的地址现已迁至:山西太原市建设南路168-7号 邮编:030001

邮购咨询电话:1363538655,此电话仅为暂定,邮购部的正式电话正在安装中,我们会在4月号杂志上公布。广告及业务咨询电话也暂定为:1363538655,正式的电话号码请大家留意下期杂志。

请所有办理邮购的读者认准以上邮购部地址,请勿向其它地址汇款,以免造成不必要的损失!



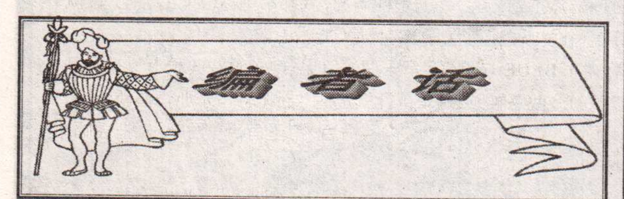


贵刊的优点我在这里就不多说了，内容比较充实，小编们也非常虚心，有错必改，但缺点亦不少。首先，杂志的黑白页的印刷质量太次了，以至许多图片都看不清；"新作指南"中你们只会报道游戏，难道对这个游戏没有一点看法吗？"编读往来"的容量要加大，而且别净登些读者来信，你们自己就不会说些什么吗？而且言语不够生动幽默，你们出书为了什么？为钱？那就做成一本都是广告好了（默文：这个主意不错。旁人：殴他！）。杂志就是为了拉近玩家与游戏的距离，一些东西别硬梆梆的，就那么不给面子的摆在那里，搞活它……

——北京 冯亮

读《电子游戏与电脑游戏》时总有种感觉，似乎看的不是电玩杂志，而是一本文化气息很浓的社科杂志，这样很好，望坚持。副刊内容十分丰富，但黑心的我仍觉得不够呢，再扩大一些吧……

——重庆 温华



"玩友神州社"开张了，小说式攻略准备中，每月一本的《电子游戏广场》，为漫画爱好者献上的全彩书籍《梦幻总动员》……

呀，真的好忙。在临近春节时，向始终关心《电子游戏与电脑游戏》的朋友拜年。当然，大家在读这期杂志时应该也在正月十五皎洁的月光下品尝着家人做的元宵吧，也祝这时的朋友们能尽情享受合家的快乐。

元旦是形式上的新年，而对于我们中国人而言，春节才是真正的开始，在这短暂的假期中，我们也能调整一下，将一年以来的疲倦化成新的动力。从三月起，日本业界必然会有许多的风云变化，而面对国内同类杂志的改进，我们也会加大力度的。小说式攻略一向是我们欣赏的形式，但由于其相对工程较大，因而在以往的刊物中出现不多，最近，我们将选取一些较有特色的游戏，将之改成小说，以求大家共同分享游戏佳作的真正内涵。"王者之书"的复归是响应大家的呼声，但由于想在重新露面时给其披上新的内衣，有了一些新形式，妥当与否望大家来信告之。此外，要求我们参与到玩家讨论的圈子中的提议也日益增多，从这期开始，相关的部分也会不断加强，请大家观察着吧。

《电子游戏广场2》简介

新作解析：吸血鬼传说(PS)、天诛·忍凯旋(PS)、雅典娜(PS)、宇宙战舰大和号(PS)、龙与地下城(SS)、SONIC3D(SS)、世界拉力2(DC)、CLIMAX世界(DC)等。

完全攻略：幻想传说(PS)、千剑物语(PS)、陆行鸟不思议迷宫2(PS)、新世代机器人传说（PS）、玛鲁王国的人形姬（PS）、桃太郎传说（PS）、勇者斗恶龙（GB）、斗龙传说(SS)、最新金手指等等。

街机道场：KOF'98特殊连续技、月华之剑士2连杀斩、阿修罗斩魔传连续技、VR战士3最强连续技等。

黑白内文128页，彩页四封十六彩。

定价：10元。

超越世纪的挑战



为了给一向支持我刊"漫园"及热爱动漫艺术的朋友送上一份大礼，我刊在经过长期秘密策划后，隆重推出一本相关书籍——《梦幻总动员》。

本书囊括全日本所有知名漫画、动画家的所有著名作品，介绍、分析、图片欣赏、动漫文化推介，动漫迷们的所有话题都将在本书中无一遗漏。

为进一步体现我们对读者的献礼，特将全书定位作进一步调整如下：

全书170页，十六开，全彩，定价仅20元。

在这世纪之交，我们愿以此书挑战极限，并希望能与一切动漫书籍一较短长！

夏敏 ♥ ♥ ♥
日本名古屋市千种区神田丁26-12 ノーブル千种305
邮编：464-0077

方旭 ♥ ♥
哈尔滨市南岗区长江路118号
邮编：150001

侯健 ♥
山东省淄博职工大学98级会电一班
邮编：255000

*收到安徽胡奇读者的贺卡，刚心怀感动之际后半贺词又令心中不忿，特此公开，以作血猩之恐吓：祝《T&P》杂志全体小编——全力以赴，全心全意，全神贯注，万古长青，万古流芳，万古长存，千秋万岁，千红万紫，千娇百媚，全军覆没，全无心肝，万死一生，万念俱灰！……なんで，そんなばがだ!!

*南京的"小狮子"又将数魔实体化，闲话少述，请君自观：

ANGEL：嗯嗯，天使就应该是这种有天真笑容的小孩！（也许是仁慈地笑）



BLUE：很厉害的黑魔导士的名字，为何不是这个样子呢？很骄傲的样子！（or 没睡醒）

*山东侯健所作的"全家福"很有一种异类的风格，也很好的表现出了群魔乱舞的节奏感。但为什么 DRAGON 要单列且那么可爱？与左下角那无明生物相比，很令某人喝醋！







▶上排左起依次为：FOX、BLUE、E·T、默文、ANGEL、KING。

*吉林于学登设计出一台游戏主机，现将之公开（发售日未定）：

CPU- 可使用 MIPS 公司生产的 64bitRISC R4000A 型 CPU，该 CPU 的频率为 150MHZ，很诱人吧？

存储器 - 可使用电脑的内存槽，安装四条即可，先安装 16M×2，即 32MDRAM，日后还可升级至 64M。

图像部分 - 我们可以借鉴电脑显卡的方案，使用 S3Virge10X 显卡，配以 2M 显存，它可以支持高达 1280×1024×65K 色的高质素画面，其 3D 性能也是值得信赖的！

音响部分 - 可参考使用联讯 MED3240 声卡，该卡有 20 复音，支持环绕声，足以表现震撼人心的音响效果！

游戏载体 - 可使用四碟四速光驱，可以避免换碟的麻烦。相信该光躯的读盘速度会令许多对读盘速度慢而心烦的玩家感到振奋！



称呼：默文

性别：男

来历：原为上天遗爱之自由住民，偶涉电玩之泥潭，浸淫日久，不慎为恶魔所引，误陷罪恶地带，不得超生。

行为方式：轻言善动，脑中花样迭起而学识尚浅，因而受骗处于曝光位置，受万人讥责。

"嗯？连突小太刀？我返！咦，怎么，怎么又变连突草雉了！见鬼！去你的！"

他看着屏幕上梅小路葵负手庆祝胜利的样子，不由浑身阵阵怨气涌起，一怒之下顺手将手柄一扔，却又立刻蹲下心疼地拾那只笨重的大手柄。CONTINUE 好几回了吧，讨厌的梅小路，收招和腾挪功夫用得简直是不像人。一时之间，他也没兴趣再玩下去了，便关掉机器，走出了门。

他感到头有些疼，一阵风吹过，半张海报蒙住了他的头。他将面前事物摘下正要扔于地上以泄愤，但霓虹灯的亮光又在他眼中洒下团团彩晕。是个街机厅？他迟疑了片刻便走了进去，那种特有的热气瞬间扑满面部。

"咦，真是的。又是西格费尔德！像这样出招意图明显的角色还能在街上横行？用美娜 TAKI 想破就破。要在家中，这样的对手来一个杀一个。"

他自傲地坐下，冷然看了一眼身旁的对手，气定神闲地塞入一个币。

————

"见鬼！怎么可能，在家里的话……今天什么都不顺心。"

他一路上踢着罐子走上了天桥，正前行间忽然感到一种不详的预感，抬头只见前方一个黑衣人举着法杖对自己指指点点，而头顶又有一只喷着火的巨型动物正在逼近。像手臂一般的火焰，各种魔法召唤兽，像冰雹一般的纸片全都在靠近，逼紧……

啊————！

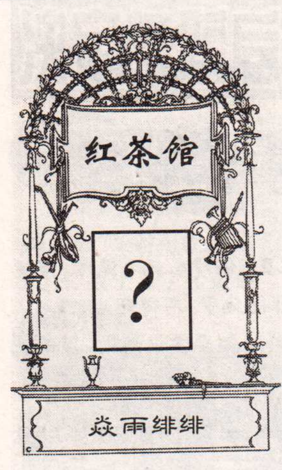
他大叫一声醒来，面前却是一张圆圆的脸。镜面反着光，"醒了？还不工作。"他一愣，不认得面前这长角的人是谁，举目四顾，到处皆是纸片，到处都是光盘。而电视机上莎拉们正在废寝忘食地演示着连续技。他似乎记得自己是玩游戏时睡着了，正是那个……不对！这台主机从来没看到过……这，这是 DC！现在还是 98 年 5 月，哪来的 DC。难道，难道……一滴汗从额头缓慢地滴下，反光中那带角的人却咆哮着丢来一个大包，他立刻便被无数纸片吞噬，只露出个胳臂伸在处头颤抖着——

无数年后，一个头发斑白的带口罩老者站在悬崖边，看着谷间无数的白骨和白骨间的许多电路元件，不由喟然长叹了一口气。

至此，五篇外传已尽为您献上，相信大家对于群魔恶状已有所了解了吧？那么，就请你提起画笔，大胆地将诸魔钉上漫画吧（32 格以内）！凡入选作品将登上典藏本，作者除获得编辑签名的典藏本及一年杂志外，还将在年底赠与我刊编辑自备的电玩文学读物及神秘礼品一份。

纷云编辑

新颜除旧



可乐屋

嗨，大家好。不管多么不愿意最终还是被默文给擒住了，要知道绯雨是不喝红茶的啊(加了白兰地的红茶就更不要了)。臭默文！我要喝可乐！

曾经有朋友来信猜测绯雨姓"潘"，哈，不是啦。英文名字确实是Pan，但不是姓。平底的煎锅、希腊神话中吹笛子的森林之神、罗德斯岛上苯苯的自由骑士还有童话中永远都不会老的小飞侠。这一切一切加在一起，就是潘啦!(默文：什么乱七八糟的。绯雨：这算什么，你去字典上查"Blue"看看到底有多少意思)

不仅名字混乱，属性上更是离谱，如果按照五行相克原理来推演八字绯雨应该算是很旺的火命。但若依据"托勒密九星占卜法"则是日月宫交重在巨蟹座的最强水相。由于这个原因吧，从出生那一刻起身边就充满了矛盾。性格如此，命运亦然。

绯雨是百分之二百的乐观主义者，坚信任何麻烦事在"精神胜利法"面前都会迎刃而解。"一天到晚乐呵呵的，什么都不愁。"这是Blue的评价。"傻子!"更多的时候是这种说法。但当事人毫不在乎依旧我行我素的"乐观"，归根结底是自己不愿意长大而藉此来逃避现实，天真的想用笑客去简化周围的人和事。尽管明知道那是不可能的。

最喜欢的游戏是《文明Ⅱ》，最喜欢的动画片是《侧耳倾听》，最喜欢的作家是川端康成和梁里美；最喜欢的偶像是内田有纪和梁咏琪。除此之外还有各种爱好：天文、集邮、跆拳道、骑马、春日野樱、可爱的少男和少女……什么都知道一点儿，是真正的博爱主义者。最近又新迷上了两样东西：《星际争霸》和"电玩大观园"里的天心姐姐，且都已经达到了废寝忘食的地步。

老爸老妈是非常非常传统的人，专制的铁腕总想把绯雨捏成一个中规中矩的好孩子。不让染头发，也不让去上海看街机展。呜……好可怜啊，我一定是他们捡来的。

总之事情大致就是这样的了，Pan，一个叛逆的恶魔，因为犯了第八种原罪"好奇"还有第九种"贪玩"结果被关进了最底层的地狱遭受名为"应试教育"的业火之灼烧。直到十七岁的时候才被一个叫Blue的暗黑魔导士解开了封印(还有名曰"King"的堕天使)，虽然是人类却有强大的力量，性格又有趣，让Pan很感兴趣。"很久没有遇到气味这么好闻的人类了，虽然现在还不行，但将来一定有机会吃掉他吧!"于是就像故事一样，喧闹的魔神被暗黑的术师吸引，咬破自己的手腕与他订立神圣的盟约。

国王与天使，狐狸和外星人，傻乎乎的大笨龙，还有那千变万化的蓝色魔术师，跟着这样一个古怪的集团在梦幻的世界中冒险。哈，实在是太好玩了。喂，默文你要干什么?(默文青筋暴起：捡起一个巨大的锤子："消失吧！变态！别再给大家丢脸了！")



▲小狮子："潘"?! 这个名字让我想起《罗德岛战记》中那个开郎又有些呆的男主角!

读者调查

从99年第一期开始，为了及时得到读者的反馈，也为了能在第一时间改进自身杂志的质量，我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者，赠与连续三期杂志，而每半年的大规模问卷调查，更会抽出十位读者，赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分?

○100分 ○80分 ○60分 ○40分 ○20分以下

二、您认为本期杂志的主要优点?

○信息 ○实用 ○具欣赏性与收藏性 ○具知识性与趣味性?

三、您认为本期杂志的主要缺点?

○陈旧 ○实用性低 ○可看性低 ○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期"业界传真"栏目

○新 ○ 较新 ○一般 ○略旧 ○极旧

二、您认为本期"新作指南"栏目

○新而全面 ○较全面 ○一般 ○不理想 ○极差

三、您认为本期"风云论谈"栏目

○精采 ○较可看 ○一般 ○单调 ○无趣

四、您认为本期"超攻略道场"栏目

○很满足 ○有用 ○一般 ○略差 ○无用

五、您认为本期"纵横四海"栏目

○精采 ○具知识性 ○一般 ○枯燥 ○ 不想看

六、您认为本期"编读往来"栏目

○精采 ○具趣味性 ○一般 ○沉闷 ○无聊

七、您认为本期"漫园"栏目

○精采 ○具观赏性 ○一般 ○不足 ○乏味

VOL3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是?(一期为最好：塔罗牌；最差：塔罗牌)

二、本期最佳及最差的图片是?(一期为最好：首斩破沙罗；最差：魔女大作战)

三、本期给您留下最深印象的作者或编辑?(一期为作者：SERAPH；编辑：BLUE)

四、希望看到什么新栏目?

五、希望看到什么文章?

六、希望杂志在印刷排版方面有何改进?

七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分?

VOL4

"梦影留踪"选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇(男)

第一位　　第二位　　第三位

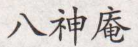
二、电玩人物排行榜之红粉篇(女)

第一位　　第二位　　第三位

三、电玩公司排行榜

第一位　(游戏：　　)　　第二位　(游戏：　　)

第三位　(游戏：　　)

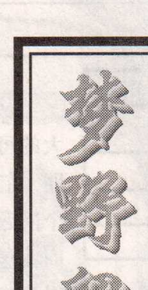


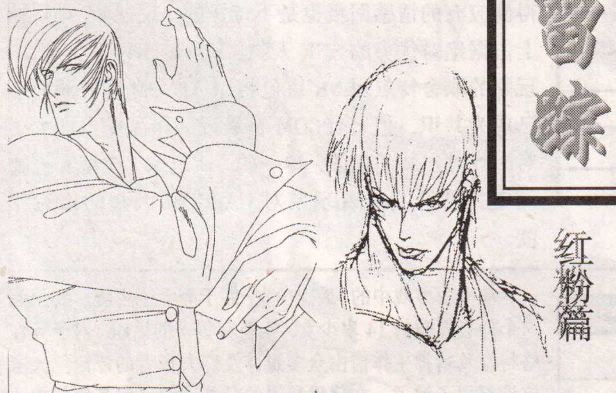




宝剑篇

生日：3 月 25 日
出生地：日本
血型：O 型
身高：182cm
体重：76kg
年龄：21





红粉篇





生日：不明
出生地：第三新东京市
年龄：14
职业：学生
其他一切不明



绫波丽

"梦野留踪"幸运读者

熊伟　上海市徐汇区沪闵路 777 号上海市邮电学校南方 9801 班　　邮编：200237
第一投票对象：八神庵、雪

DEVIL　陕西省咸阳市西北轻院财务处赵伟丽转 邮编：712081
第一投票对象：八神庵、不知火舞、SNK

顾小锦　新疆乌鲁木奇市农大附中高三四班 邮编：830000
第一投票对象：克鲁诺、蒂珐、CAPCOM

周婷　湖北武汉市东湖医院　邮编：430000
第一投票对象：八神庵、玛丽

余丽娜　湖北武汉市洪山区武汉大学 邮编：430000
第一投票对象：克劳德、利姆露露

"读者调查"幸运读者

上海　仇文　北京　周涛　张家界　胡锦梅　济南　莫卫国　南昌　金小刚

游戏规则

电玩人物排行榜之 宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中（不限类型及机种），选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志"梦野留踪"专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

电玩公司排行榜之 业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择（例如 99 年 3 月号不得选择 98 年 11 月 27 日所出之 DC 版《VR 战士 3》，若欲令 SEGA 进榜则需选取该公司最近其他作品）。凡当月榜首公司之介绍将会出现在"梦幻工厂"栏目中。

注：榜首人物最多可在专页上连续出现两回，余下按名次依序登出。

GO ON WITH ME



电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	八神庵(KOF)	754	438
2	碇真嗣(新世纪 EVA)	512	236
3	克里斯(KOF)	460	378
4	二阶堂红丸(KOF)	236	194
5	克劳德(最终幻想Ⅶ)	207	26
6	草稚京(KOF)	158	14
7	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	139	15
8	七枷社(KOF)	123	79
9	橘右京(侍魂)	65	9
10	肯(街霸)	58	\

从第二期来看，玩家接受商业形像的模式并无大的可能会产生变化，要想推翻八神“至尊”地位的朋友们，看来拼命是避免不了了。这一期中反映出一个问题，主角级的人物地位普遍有所上升。作为厂家商业包装的中心焦点，集聚了他们的大部分期望值，得到应有的情感回报也是不奇怪的。说起来，排行榜上占据绝对优势的 SNK 人物，又反映出两派传统 2D 玩家的取舍特点，SNK 重包装、CAPCOM 重内涵似乎已成为共识，但 CAPCOM 在最近的作品中也加大了对游戏外包装的投入，单一的“武道家”类型和人物的美式特征制约着玩家对 CAPCOM 人物的亲近程度。

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	累积分	前期累积分
1	绫波丽(新世纪 EVA)	531	270
2	雷妮(樱花大战 2)	298	271
3	莎米(KOF)	216	153
4	列欧娜(KOF)	209	55
5	艾娅(寄生前夜)	183	175
6	真宫寺樱花(樱花大战 2)	144	36
7	藤崎诗织(心跳回忆)	143	33
8	不知火舞(KOF)	113	34
9	娜可露露(侍魂)	89	13
10	玛丽(KOF)	81	37

动漫及游戏中的“最冷少女”终于登上了宝座。要谈起这个外表异类的 14 岁少女，实在有很多的话题，对于其性格特征及精神主体借由众多媒体及广大作者的评论，大家应该都很了解了，在这里想说的只是试图证实其创作根源的另传统因素。庵野秀明先生很明白，创造完全另类的手法是个禁区，“异形”只能捕获少数人的心。所以，让绫波缠着绷带登场；所以，封住绫波的嘴和表情。但最终，绫波还是向真嗣露出了一生一次的真正笑容，还是启动了“万能之死”的自爆装置，而对于碇司令的心理依赖更是泄漏着庵野自己平衡绫波“心理温度”的创作意识。一个鲜明的形像对于艺术而言是远远不够的，将人物由反面去映证正面特质这条戏剧原则对于视听艺术而言同样不可缺少。从这点来说，绫波还是属于较为传统的人物类型，只不过加上一个隔离观者心理直觉的外在载体罢了。排行榜上呈飞跃上升的列欧娜岂非也应该是这样的吧。

电玩公司排行榜

排名	公司	累积分	前期累积分
1	SQUARE	155	69
2	SNK	123	33
3	SEGA	119	40
4	NAMCO	96	28
5	CAPCOM	77	25
6	KONAMI	75	33
7	ENIX	74	23
8	GAME ARTS	59	\
9	KOEI	41	9
10	BANPRESTO	39	\

排行的基本顺序并没有大的改变，SNK 与 SEGA 争夺第二位的情况无非反映着玩家的主观情感和客观外力的影响。喜欢 SEGA 的玩家想来会自觉不自觉地参与到以前两大主机争论和现在的焦点——DC 探讨中吧。由其是 SEGA 作为主机厂商，我们媒体对其态度稍有不冷静便会引来读者的指责。但平心而论，玩家对 SEGA 的感情投入度要胜于 SCEI，这从榜上即能看出，三大主机厂商中只有 SEGA 高踞三甲，SCEI 还有机会，而 NINTENDO 则很可能背上昙花一现的命运，这未免会令老玩家们神伤。另外，SEGA 与 NAMCO 的情况：街机＋硬件 V.S 街机＋软件的对峙也颇为有趣呢!

玩友神州社

为推动电玩事业的发展，将中国玩友团结成一个大家庭，由我刊编辑策划、发起的玩友俱乐部——玩友神州社正式成立！现向广大读者及一切热爱电玩的朋友征集会员。报名者请将两张一寸报名照、个人简要档案及我刊任意一期读者调查表寄来，不收取任何费用。经我们审查后发与入会者会员证，其后便能参与玩友神州社及我刊的一切电玩活动。我们计划于全国数大城市中开设分会，在广大会员中选举干事并聘纳一定的地方记者，且草创首开华夏先河的玩友等级分制度和电玩武林等级分制度，希望能为中国电玩事业的发展作出一石之力！

神州社策划之一

玩友等级分制

为体现热情玩友的事迹，特开设玩友等级分制度。凡属"玩友神州社"的会员，均能按照附表一的规定累积EXP数值，并每满10分予以一次LV. UP。同时，等级分又作为另一数值——MP值的参照标准，按附表二的规定，通过消费一定的MP值来参与特定的活动。MP值的消费不会影响到等级分的终身累积，并且在我刊每期的"神州社专版上"将公布等级分排名前十位的会员。

附表一 等级分累积标准

一．凡于我刊及其他电玩、漫画杂志上发表任何作品的会员，均可按每千字或每格（漫画）的标准获得EXP15分（于其他刊物上发表的作品需寄来样本或复印件）。

二．凡参与我刊活动并由我刊揭载的会员（如心座、排行榜及读者调查的幸运读者等），均可每次获得EXP10分。

三．凡参与其他正式有关电玩的活动（如由日本电玩厂商组织的正规电玩大赛）且获得一定荣誉，可在提交相关证明后获得EXP30分。

四．凡进入电玩企业的会员均可获EXP40分；凡有参与的电玩作品投放市场可获EXP60分。

五．成为会员可获EXP5分，成为各地干事及特约记者可获EXP40分。

附表二 MP使用准则

一．LV3(30分)以上，可优先登上FAN园，消耗MP值15点。

二．LV6(60分)以上，可获我刊编辑或作者签名卡片，消耗MP值40点。

三．LV10(100分)以上，可于刊物上点登图片，并打上对特定对像的祝福，消耗MP值60点。

四．LV20(200分)以上，可刊登其公开信一封或电玩生涯文章一篇，以向广大玩友交流，消耗MP值85点。

五．LV35(350分)以上，可成为我刊地方记者，消耗MP值250点。

六．LV45(450分)以上，可成为我社地方干事，成为我社代表，消耗MP值400点。

七．LV60(600分)以上，我刊将开辟专版对其进行专访，并进入"玩友神州社历史名册"，消耗MP值400点。

注：以上各项可能存有遗漏，于日后进行补充，附表二中除第三条外不得重复使用。

姓名：罗曼莎
笔名：I·S莎　☎：0752—8825891
地址：广东省惠东县平山镇东华路14号　邮编：516300



他有水晶般剔透的心
但没有热烈精采的生命
令人无可耐何又情不自禁
那么傲慢却又那么热情
当我第一次看见你时
我无主的心突然萌了萌芽
一点一滴都深深触动我心弦的你——
IORI……

八神，一个熟稀的名字。他给人不同的感觉，有的对他"无礼"的举动敬而远之，那是因为他们洞悉不了他孤独的内心；有的单是看着他的双眼，已感觉到灼人的热情。愿所有人都能了解他，让我们给他灰色的世界，填上纷丽的色彩。

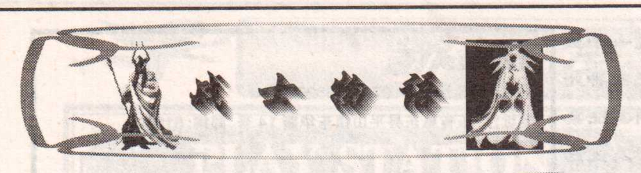
——HAPPY BIRTHDAY, IORI。

FAN园

姓名：陈琦　绰号：BLACK　HEART
性别：男　年龄：18
爱好：格斗游戏、漫画、音乐　☎：0754—8259535
地址：广西汕头市东厦北路17号303室　邮编：515041

格斗游戏，一个令我神往的世界！刚接触她时，感到既陌生又兴奋，凭着这种感觉一直玩到现在。我喜欢她，并不是为了打倒对手，也不是为了哗众取宠，只是想在这个充满硝烟和杀气的世界中，享受那出招之后的华丽和快感。和高手过招，是最让我激动的时刻，只有高手，才可能和我所想一样，不为胜负，只为体会华丽和快感；不用阴招，只想堂堂正正地决战。这些，才是格斗游戏的真髓；这些，才使她变得有血有肉；这些，才能充分说明她的存在价值。

FAN园



(一)步兵手记

掀开营房的绿色帐门，第一眼就望见远近的平原，山脉与雪野，一路小跑到战友的身边喊出生命中第一句军令："Waiting Orders!"

哨戒在关口、要隘、路桥边，警惕着远处未开发地的一片浓黑，那是属于已知之外的战场。或许，会从里面突然冲出敌人的一支侦察部队；或许，是一辆笨重的采矿车；或许，就是一架庞大的猛犸坦克……战争是残酷的，战斗是血腥的，一切于未发生之前却是宁静而平和的。放下武器，原地做几个俯卧撑聊以自娱；要不就叨一支雪茄，擦拭自己心爱的枪支。一切未发生之前，战士自有战士的欢乐。

红色警报！敌军来袭!！

手提机枪扫倒了一片冲杀上来的步兵，但对于轰隆隆掩杀而来的坦克群，它却无能为力。支援！请求支援!！一面转身还击，一面穿梭规避在铁甲履带与炮火间，身边的战友一个个被撞倒、碾过，肉体在钢铁与大地的挤压下发出令人心碎的声音，伴随声声惨叫化为血和泥。大胡子班长倒下去了，英勇的掷弹兵倒下去了，火箭兵也倒下去了，手中还死死抱着刚发射过的火箭筒。头戴贝雷帽的特种兵，傲气十足，长发披肩的狙击手，略带几分娘娘腔的卫生兵，他们都倒在了弹坑与弹坑之间，与这个战争的世界永远融为一体。

奔走与逃亡，掩护与撤离，大本营霎时被全盘放弃，一名名工程师，步兵和采矿车驾驶员站在原本应是营房、电站与矿厂的旷地上，与幸存的战士肩并肩地站着，茫然而言。

分散！

转移！

工程师趁机潜入敌军后方，占领敌建筑！

步兵留意战场各角落，取回绿匣，重建主基地！

身着不同的使命，怀着相同的意志，带着鲜血与汗水，我们奔向黑暗苍茫的四方。

只要活着，就有希望！

只要还有一名幸存者，我们就还没有输掉这场战争。

请记住，这不是游戏，这是一场战争。

我们不是电子脉冲和参数的显示，我们是活生生的战士！

生命不息便战斗不止的战士！

Ackmowledge, sir!

(二)小卒

猎猎的夜风卷袭着熊熊篝火，执更的人影在地面来往穿梭，厩里的战马，帐内的人儿都带着创伤沉沉睡去，不远处若断若续地传来一丝羌人的胡笳，在晚空的星河里连缀成忧伤的古歌。

黎明缓缓开启，展开一幅浩瀚缥渺的历史"

裹挟着天地万物，宇宙苍籁步入一个尘封已久的世界。

万里神州，尽属三国！

……

你想得到我吗？

在曹操大人麾下的万人队里，在一个可以被任意扭曲，排列形状的，代表着一支英勇部队的象征符号里，我只是一名小卒，一名存在于这样的风云变幻，足以席卷众生的时空里的小卒。

你不会知道，更不会记住我的姓名。

你只是关注着刀尖下。火影中，那在我们头顶上不断跳跃的数字：87、36、110……

那是我们中的战死者的数目；跳得那样快。那样急，仿佛是死神一把将一小队人马拖入深深的地洞底去。

那或许也正代表着我的阵亡。

当然，你没有理由留心每一名士卒，在这场宏大到看不见流血与惨叫的战争中，你只能去注意那些将领，俘获、任用或斩杀他们；同时避免他们被俘获，被任用，被斩首。

因为这是三国，这是一个千军易得一将难求的时代。这更是一个名将辈出，叱咤山河的时代。

但是

可能你永远不懂，也不会懂。战争，战役与战斗，都是默默无名的我们用热血和生命去拼回来的。每一场。

一名良将不可能独当千军，这是永恒的真理。

就连操纵着每场酣战的你，也不能。

你更不会懂得战争是什么样的味道。

那是刀剑砍在筋骨上，枪戟刺入肚腹里的感觉；是滚石砸碎头颅，乱矢洞穿胸膛的感觉；是爬在高高的云梯上被敌人掀下城头的感觉；是全军覆灭后降卒被集体坑杀诛首的感觉。

就像舌头舔上冰冷生锈的刀锋。

那是一种源自死亡，归于死亡的死亡的感觉。

你尝过这种滋味吗？

显然没有。

你只知胜与负的感觉。

胜则欢天喜地，额首称庆；输了，就再翻回前身的历史，将一场场决策错误的战役从头打过，让我们复活，再重新死去。

对于我们，这是一种啼笑皆非的感觉。

而我们就在这种感觉中，在硝烟，刀剑与炮火中一次又一次冲杀上前。没有按敌首或敌耳计数的论功行赏，没有从小卒到将军的擢升。

什么都没有。

有的只是属于将军的赏金。

以及属于自己的生命。

小卒的生命。

……

浪涛滚滚东去，大江边，荆州城巍然而立，十支部队分为曹刘两军，森然对峙。

大旗迎风招展。

士卒们带着一样与不一样的表情，整齐地列成不同阵形。炽阳挥洒在林立的戟尖上，反射出刺目的光芒。

旗下，战马轻嘶，鼻里喷着骚动的白气，前蹄踢打江边沙砾。将军在骏马的颠簸下，甲胄发出悦耳的脆音。盔下阴影中，闪动着比火焰更烈，比玄冰更寒的目光。

杀机一现！

已方战略开始!！

(三)刀魂

背负着拯救的灵魂，踏上这条风雨不归的道路，在斜阳的余晖与飘摇的劲草间，拔出充斥着与鞘与胸膛的杀意。寒光闪动，浮现在锋芒后的，是凛然的神情，和一双炯然的眼睛。

风中的刀声，是有如颤意的低啸。

落日里的刀影，是一场无涯的梦。

浪子，天涯与传说的梦。

刀，轻轻的抖动，仿佛想要抖落汗水，血腥和愈来愈近的宿命。

多少次梦魇中惊回的。都是一种不详的默示，在召引，在挑衅，在偷偷拨动着孤独的灵魂。

就象天使拨动圣浩的琴弦。

每一次出刀，都是在唤醒罪恶的灵魂。

每一次收刀，又重新将它封印回深深的心底。

只当刀光裂现的刹那间，才在如镜的锋刃上发现自己的眼睛，那双清澈如水月，坚定如磐石的眼黑，执着于千秋不灭的信念！

似已与刀溶为一体。

那就是刀魂。





战士物语

文：茹忆

天花乱坠（永远的最终幻想再续）

文：林檬



梅雨季节，多雨。

下雨天，客栈所在的巷子显是很深沉，时而听见孩子们高声喊叫着跑过去，其间，偶尔传来几声叫卖声。但这一切都没能打破小巷的静谧。

天色已近昏暗，我摇摇晃晃地沿着小巷走着，呼吸里透着一股浓浓的涌味儿，我是醉了?"不，还没有?我在心里反驳道，我在笑，同时默默地把眼光投向远处的雨景里。

雨渐渐大了起来，好像在眼前张开了一片幕，淅淅沥沥下个不停。

然而我的眼里并没有这片幕，我的耳边响着一个声音，他说:"这里没有你的事了，利普，现在，你可以走了。"这声音是鲁佛斯，他仅仅用了这么短短的两句话就完完全全的否认了过去我所做的一切。

"是的，已经没有我的事了。"我试图平静地说出这句话，可是我分明的听见，我的声音在这片雨幕中瑟瑟发抖。

望着远处，我追忆着，我追忆着神罗的过去——那里曾记载了我辛勤奋斗的年华，然而，我的记忆之线齐刷刷地断掉了，我只是觉得好像作了一场大梦。

我只将思绪拉回到眼前，雨继续地下着，冲洗着这个城市，我的身上不觉地有几公寒意。我拢了拢外套，随即将手插进外套的衣兜里，我的手指触到了包里一个方形的"盒子，"那是一块遥控器，我用它来操纵我的机器人凯特面，而一提起这个，我的脑海里就浮现出凯特西那几近臃肿的躯体，惹人发笑的而容，还有……过去的，那些该死的回忆。

我踉跄着向前晃了几步，我试图着将这一切忘记，但这些奇怪的记忆一直萦绕在我的脑海中，越演越烈，我的心也越发迷惘，烦乱了起来。

"去哪里?我该去哪?"我像个十足的醉鬼一样，在街上扯开嗓门吼了起来，而我突然想起，这个城市是邻海的。

"走吧，去海边。"我喃喃道。

夜色在雨幕里变得模糊起来，大海安静的卧在夜色一隅。我凝视着它，它仿佛也用它自身反射的光辉凝视着我。在微微泛着波澜的，如一块黑玉般的海面下，奔流着浅绿色的，微微泛咸的海水，它像是一个永久不灭的神话，或者说，它就是神话的本身。

我缓缓地何着它走去，沙滩上留着一排浅浅的，孤独的脚印，而这行脚印和我一起慢慢地向着未知的领域沿伸，一步又一步，一步又一步。海水渐渐地没过我的身躯，一刹那间，我感觉夜色从四面八方，从世界的每一个角落，向着我拥挤，覆盖过来。我无法呼吸，身体在无声无息地向着海底没去。"就要死了吗?"我对着自己说。

我睁着眼，浅绿色的海水轻柔地指拭着我干涸的瞳孔，水面上浮动着天空的碎影。没有悲伤，没有烦恼，没有痛苦……所有的一切都将随着我一同离去，一同没人这深深的海底。我的心情出奇的平静，而我忽然记起了一首老歌:"让我告诉你，你就知道了:没有什么能比得上战场上的死，没有什么能比得得上荣耀的死。对于牺牲的人，死对他是何等珍贵。远远地，我望见了死亡! 我的心啊，对它如此地向往!"这支歌对我而言是那么的亲切与帖切:它曾经响彻我曾居住过的那座古老而又贫穷的小镇;曾经鼓励我迈出家门，寻找一条属于自己的道路。而如今，它也将随我而去了。

我苦笑着动了动口，想哼上两句，可却一连呛人几口海水，又苦又涩，海水的滋味在我的喉咙里跳动着蔓延，视线越来越淡了。呼吸在一点点降低，浅绿色的海浮在我的眼里……天空的碎片浮现在浅经常色的海中……

我后来被路过的渔人救上岸来，"你是个幸运的家伙。"迷迷糊糊中，我好像听见他们这么说。

我躺在客栈的软床上昏睡了两日，做着一个同样的梦，梦见自己被浅经常色的浪托着，向着不尽的黑暗滑去。我挣扎着醒了。

睁开眼的时候开空正飘着雨，空气很潮湿，我看见了凯特西——它坐在屋子的一角，傻傻地对着我笑着。

、我半眯眼，从床上支起半个身子。凯特西蹦跳着从一旁跑过来，递给我晾干了的外套。我接过了它，随即翻转 口袋，将那个遥控器掏了出来，泄愤似的将它狠狠地向着地板砸去。那"方形的盒子"顷刻便破碎了，散落的零件滚动着绕过凯特西的大脚，以及我怔怔的视线，"没有用处了。"我暗地里想道，而我对着凯特西说:"现在你自由了。"这是真心话，毕竟我已经不能再控制它的行动了。想到这里，我的心里有点儿酸酸的。

而不知什么时候，我的肩膀陡然一震，"朋友。"是凯特西，它拍着我的肩膀，对着克微笑着说道。

我的眼睛在这潮湿的季节，潮湿的空气里潮湿了起来，一切都似乎是好起来了，而我，似乎也应该打起精神来迎接明天。

梅雨季节，多雨。

白色的药片在水面上翻滚了几下，斜斜地没入了水底，水面上很快泛上了一层细细的白色粉末。我用勺百般无聊的搅拌着它，直至那片白色的粉末完全和这杯水溶为一本。然后，我放开手来，看着一圈圈旋转着的乳白色的水面卷着勺叮叮当当的在玻璃壁上磕碰了几下，当柔柔的灯光从百叶窗中渗出，弥漫着氤氲的色彩，朦朦胧胧地将天地吻合在一起的时候，我总喜欢这样度过。我享受着这样的时光，这样的感觉——时间仿佛停滞不前，所有的感觉在这一刻得以完全的释放，冲洗着我倦怠的思想。



壁炉里的火突明突暗地闪烁着，舔着壁灶灰黄的石壁。火光照亮了房子的中心，我感到它反射到我的脸上，我朝着窗，面对着同样灰黄的窗棂，墙壁上跳动着，闪动来往的人影。而我看见了一个小小的身影，他夹杂在那些巨大的，拉长，扭曲了的人影中，显得那么的不协调。他四下里张望着，而他似乎是看见了我，疾步向我这边跑过来。

"蒂法，蒂法……"他一边跑，一边喊道，"Jesus, Jesus 死了。"他喘着气，断断续续地说，话里带着哭腔。

"我很抱歉听到这个消息。"我用自己所能想象到的，最温和的口气说道。而他的眼泪终究仍是落了下来，"Jesus……"他低垂着头，轻唤着这个名字。我从身旁的纸盒里抽出一张纸巾递给他擦擦眼泪，可是他只是默然地将它握在手中，用手指一点点的将它搅碎，揉成一个又一个的小纸团，"Jesus，Jesus……它死了……"他抽啜着。

我不知道自己该如何安慰这个孩子。Jesus 是他的爱犬，是一只很漂亮的牧羊犬。上周我还看见了它:那时它正和他一起在尼普尔山旁的草地上追逐、嬉戏，它还摇晃着膨松的尾巴，舔着我的手。

令我感到奇怪的是:为什么这孩子会给一条狗取 Jesus"这个名字。尽管我从一开始时就知道了，对于一个孩子而言，上帝不外乎定义了如此——是能给予他无尽的幸福和快乐的"人"。

而如今，Jesus 是死了，它的死因至今仍是个谜，一个小小的，微不足道的谜。但它仍旧在这个孩子的心中抹下了一道难以忘却的伤痕。而对于一个孩子来说，这"伤痕"即是意味了"痛苦"。

"请别哭了，好吗?"我温和的说道，"一切都会好起来的……"

他仍旧止不住地哭泣。地上已经扔了一地的小纸团，圆圆的，一粒又一粒，宛如神话中人鱼的眼泪，他仍旧梦语般的重复道:"Jesus……它死了，再也不会回来了。"

再说些什么无疑是没有什么意义的了，人们总是相信，痛苦总会过去，时间总能够治愈伤口。但伤痛却往往不会是这么简单，就在这短短的一刹那顷，我仿佛只看到了"正宗"刀的利刃，又看到了倒在血泊中的父亲，以及在烈火中苦苦挣扎着毁灭的村子，失去这一切的心情不是语言所能描述的，而我知道这种痛苦，它就像是在伤口上抹了一层盐。人们总是受伤，因为他们总是眼睁睁的看着自己心爱的东西离去，而无能为力。因此，我尝试着，尽自己最大的努力帮助这孩子。若有足够的可能的话，我甚至愿意，替他分担所有的痛苦，可是，事实却让我明白——对于这件事情，我无能为力，但也仅仅是无能为力而已。

我想对他微笑，据说，"安静的 微笑能带给别人安慰和勇气。"可是现在我却无法笑出来。我不愿故作姿态——虚伪的笑颜是可耻的，而眼下我所能做到的，只能是拍拍他的肩膀，以示安慰，我这么做了，"好了。"我听见自己对着他说，话语里透着无奈。

Jeuse 它死了。

"上帝也死了，我们杀死了上帝，并让他在十字架上忍受着痛苦和耻辱。"

失去的东西是很难再寻回的，而我们至多只能那么眼睁睁的，无能为力的看着它们离去的离去，逝去的逝去……也许，我们会感到无奈，但到了最后似乎也仅仅是无奈而以。

也仅仅只能是无奈!



E N D

我在花店的橱窗外站了很久。吸引我的是店里那仅存的一束玫瑰花，美丽而鲜润，红艳得仿佛要渗出血来。

花店的店主是一位肥胖的妇人，臃肿的脸上涂着厚重的脂粉，却偏偏故作清纯的摆着姿式，笨拙的挤在狭窄的柜台的一角，"喂，要买玫瑰花吗?"她对着我嚷嚷道。她的声音低沉且沙哑，仿似一只哭丧的乌鸦。我澹然地回答道:"不。"她不耐烦的掏出一支烟来，"穷鬼"她叨着烟，眼睛骨碌碌的转着。眼神里充满了谩骂与讥讽。而我只是觉得可笑——真没想到她虽然肥胖，可是眼珠倒是转得蛮灵活的。我的嘴角不觉地往上咧了咧。我似乎是在笑，不知怎么的，我觉得这表情很陌生，而现在的我似乎已不再是自己了。

我咳嗽了几声，将自己的目光一寸一寸的挪到街上。天白茫茫的，微微透出点灰色，渐渐地落下雪来，很小很轻柔的飞舞着。我又回过头去，快速地向后面的花店橱窗扫了一眼，那束玫瑰的凄红在我眼中滑过，与此同时，我看见了橱窗的反光玻璃里呈现出我的眼光——落寞而又黯淡。"鲁克莱尔"我在心里呼喊道，"你会喜欢那束玫瑰花的。"我叹道。并不是没有能力去买下那束玫瑰花，而是怕它刺痛了自己，引发出那一段不堪回首的往事，一切都随着时光的推移而慢慢改变了。"文森特，你这个混蛋，你总是在逃避。"我苦笑着盯着自己的右臂，阴森可怖的金属爪牙在雪天里闪耀着一层如冰一般的彻骨寒光。

我又咳嗽了起来，"报应，这是我应有的报应!"我又在心里暗自咒骂自己的无能与懦弱。灰色的天空里落下来的雪粒像雪球一样的扩大了，变大了，在天边划着一个个银白的道道，偶有几粒雪落在我的颊上，缓缓地溶化成一颗颗水珠滑落，代替了我那久违了的眼泪。

"先生，请问……你要买玫瑰花吗?"一个稚嫩的声音从身边递了过来。我木然地转过头去，仿佛在外面呆了太久。连骨头也被冻住了一般。

那位卖花者还是个孩子，看上去至多不过十一二岁，苍白而孱弱，就像一朵秋风里的雏菊。

我注视着他，他的姿态很有些意思：半弓着身子，涨红了脸，双手抓紧了那束玫瑰花，高高地上举，看上去不像是在卖花，反倒有些像是在赔罪，口里还不住地重复着问:"先生，请问……要买玫瑰花吗?""不，我答道，我越发觉得可笑起来，我的嘴角向上咧着，而我知道自己一定是在笑了，不过，他这么一问，反倒不自觉地提醒了我——我的确应该看一看他所拿的玫瑰。

可是，观赏的结果无疑是令人失望的，大概是因为被他握得太久的缘故，那束花看上去很凌乱，色泽淡泊，且有些干枯了，"不……不要，"我摇着头说道，同时抛下他，缓缓地向前挪了几步。

他怔怔的在那儿站着，"真是有趣呢。"那胖胖妇人不知什么时候从店里挪了出来，挤在花店的门口，"穷鬼间的交易。"她吐了个烟圈，不屑地说道，话毕，还忘不了朝地上啐了一口唾沫。

我回过头去盯着她，"你别太放肆了。"我想对她说，不过这同往常一样，也仅仅只是想想而以，我终究什么也没有说，只是调转了目光，盯着那孩子，他怔怔的立着，一动也不动。

新年的钟声伴随着雪粒一同飞落着，"新年快乐。"人们在互相祝福着，而我突然想起了一部老电影——那部电影中的主人翁死死地盯着教堂的大钟，在新年来临的前一刻，倒在教堂积满了雪的台阶上死去了，"这真是个讽刺"。我自嘲般的揶谕道，同时缓缓地向前踱着脚步。

"先生，请……请，等一等，"那稚嫩的声音突然在耳边响起，"是那孩子，"我在心里说，他向着我跑了过来，"先生，祝……你，新年快乐!"他一边说道，一边红着脸，笨拙地将那束玫瑰花往我的手中塞，"送给你，祝新年快乐。"他仰着脸，对着我一笑，那里有一双晶莹的双眸，。

送给我，一个陌生人?我怀疑他是否是疯了，我有些惊讶，而我的反射神经在几秒钟后做出了出人意料的反应，我不耐烦的推开了他的手，扔掉了那束玫瑰花，然后我抽身向着远方跑去。

"先生……"那孩子竟举着花追了上来。

啪啦，啪啦……他的脚步夹杂在汽车的喧哗声中，呼吸是沉重的，雪中的他显得那么的微弱和遥远。

我忽然在橱窗的反光玻璃中看见：在那银亮亮的风雪中，那束玫瑰花在空中划过了一个漂亮的孤影，接着听见神罗汽车尖利的刹车声，顷刻，周围一片寂静，他倒在了路边，身子在原地滚动了好几下。

我猛地转过身去，发现天空和路面都在飘移，时间仿佛在这一刻间停滞了，汽车则在拉伸中变得弯曲。"先生，祝你新年快乐……""请问，你要买玫瑰花吗，先生……"天空在一瞬间变得惨白无光，雪仍是无声的落着，划着一道道的银线，他的声音透过海绵般的空间在我的耳边一遍又一遍扩散。我似乎已经空虚了，而我又咳嗽了起来，风雪中有个陌生的女人正用手抚弄着他的头发，"他死了么?"她说。

我茫然地立着，心里充满了莫名的惶恐，我看见红色的粘液从他孱孱的身体中淌下来，一股股的喷在地上，雪地里很快地汪上了一滩血，可是，他的手中仍握一支玫瑰花——那束玫瑰花中仅存的一朵。

"先生，祝你新年快乐"耳边仍旧响着这句话，"新年……快乐?"我颤抖着向前伸出手中，试图着抓住一些什么，可是，我却跌倒了。

那女人轻轻地托起那孩子的身体——他原本苍白的小脸如今显得更苍白了，他的口还微微的张着，仿佛还有什么话要说，而这一切终究是以悲剧性的死亡做为结局的，"这究竟是歌剧似的惨烈，还是诗人般的公正?"我苦叹道。

那朵玫瑰花默默的从苍白的手指间滑落了，跳动了几下，沉重地滚到我的眼前。

这是怎样的一个奇迹呀!那朵几乎凋零了的玫瑰花陡然精神了起来。它卓尔不群的挺立着，美丽而鲜润，如玛瑙般的花瓣上滚着几粒殷红的血珠……

我怔怔地望着它，王尔德笔下的惨剧活生生的在现实中上演，而那孩子不幸的成为了剧中可怜的夜莺，用自己的鲜血浇灌着鲜花开放。而我，则是剧中那自私自利的丑角，漠然而冷酷甚至残忍!

我全身冰凉了起来，苍白的天空，苍白的雪地，苍白的小脸，都在这一刹那间升华成一团刺眼的血色，一切都变得模糊不清，而我突然想起他那一句恬然的问候:"先生，祝你新年快乐……"

我不觉是落泪了。

Disintegration(外一则)

所有的这一切没有联系吗?美丽的真理。一位迷失了睚我的人;一位失去了心爱的宠物的孩子与一位无能为力的女子;一位被自己所囚困的独行者，他的独行独断只导致了一个又一个的悲剧，一位卖花的少年，他的死并没有换来什么，而大地的另一边仍是阳光灿烂，但是不接受它，我们只能够做些什么呢?这是三种相似而又不同的命运，死亡，是一种解脱的方式，还是人们逃离生活的一种借口?这个问题我们无法意识到。

我们用精神创造了世界，精神创造了物质，通过层层蜕变，尝试着了解自己，了解死亡，了解生命。

也许，如同可以通过物质引渡精神一样，死亡是可以超越的。

也许，这只是一个错觉。

也许，仅仅是也许，如是如是。

空谷回音

《永远的最终幻想》一文实在是写得太好了。流畅的文笔和优美的意境，看后倍感清新。当初破关时的感动又一次占据了我的心灵，游戏中那些感人至深的场面也一一浮现在眼前，感叹之余不由佩服作者的功力。从文章中可以看出林檬小姐一定是一位性情中人。只有将自己完全投入到剧情当中才能够感受付诸于笔端感染读者，"非此，不可得到最佳意境"。

江苏　吴海峰

当我第一次看到一个名叫林檬的人写下的文字时，是在昏黄的台灯下，到后来，那种孤寂的幽光便始终围绕着我的眼光，围绕着手中那几本静默的"电子游戏与电脑游戏"。王尔德那种幽紫色的末世感在"雨夕"、在"狂想曲"中显露无疑，现在，则是到编辑部交稿时无意中又一次的"天花乱坠"。是为了什么原因，林檬笔下的人物始终被外力推动着，然后使时光错落的回忆在那些孤寂灵魂身上缠绕出深深嵌痕?那种始终低眉敛容的瞑想在她身上留连不去，虽然使我感动，但，她不累吗?真希望"永远的最终幻想"中自然流露的暖意能再度归还，不要放任少年的精神在独自钦醉中沉溺不返。即使，这样的文字我每一篇都是欣赏的。

——SOULEDGE



两个人一前一后自大路上疾行而来，走在前面的是个男子，三十出头的样子。紧跟在后而的是个十四五岁的姑娘，一脸稚气顽皮。两人自上而下都是一身干练的武人装束。,看样子像是赶着有什么急事要办。走着走着，男人像是发现了什么，突然停了下来，女的收不住脚步险些撞在他的身上。

“死雄田！干嘛突然停下来！”铃子噘着嘴在他的背上捶了一拳。

“看，是归日标记”男的指了指路边的一棵要树，树干上用利器穿凿了一个印记，这是指引同伴的记号“看切口至多也不过两个时辰，‘冕’那些家伙也挺着急的，咱们是小心为妙，和他们扯在一起可是会有无尽的麻烦啊。

铃,你说呢?”男的似乎在争求女伴的意见。

“是啊，是啊，粟米那家伙……噫……他那张脸让人想起来就恶心”铃子皱起眉头，神情好像吃到苍蝇一样。突然她眼睛一亮，“瞧，猿吉回来了，有什么事情先问问他吧”。

小个子猿吉身手轻捷，说话间已到近前。

“两位院护久等了。”

情况怎样?”

北野，达山几位护都已经到了，听说粟米大人也正在向这里赶。”

“噫……粟米也……”

雄田望了望铃子，好容易忍住笑一脸正色的继续发问：

“我们要找的人呢?”

“三天前确实来到了这一带，很有可能还在附近。”

“这样啊，”雄田摸着古巴上的短须喃喃自语，但想了半天却怎么也整不出个头绪。

“嗯！猿吉！北野他们分竟是干什么来的？是不是和咱们目的相同啊。”

“关于这一点属下起初也很奇怪，不过据查北野院他产是为了另外的事情才赶到这里的，好像……好像是要追查叛贼仲原进的下落。”

“什么！仲原进！”雄田简直直有些不敢相信自己的耳朵。“属实?”

“千真万确！”

“喂，猿吉！再去打探，记住不要轻举妄动，一切等我们过去再说。”

铃子可乐了，“哈，这下好玩了，说不定那个‘猫人’这次是冲着粟米他们去的。我看不如等他把粟米他们狠狠揍一顿之后我们再出场，哥，你看好不好，哥，你怎么了。”

雄田没有注意妹妹的呼唤，他正努力地在记忆中搜索：“二十年了，仲原进他还活着?”

出云的草雉家，相传是战神素盏鸣尊的后裔，是守护草雉神剑，震摄八岐魔物的神族。上古以来便扶佐皇室，退避邪魔，被赐号为“武”。世俗中拥有独立的蕃权，神权方面也可与伊势神宫比肩。家传武学博大精深，当年与八咫琼并称为“地上最强拳”八咫琼一族被诛杀灭后，更是独步为武学界的泰山北斗，学武之人莫不以入其院墙为荣。门内齐聚名宗名派的高手，家主之下又有被称为“三斗神”的三大院持。在当世，可谓“无敌”二字。然而就在二十年前家中却突然发生了剧变，位居三斗神之首的源神彦一不知为何率众反叛，竟冲进圣堂向家主出手然最终落败，逃遁不知所踪。但草雉家三十三代家主草雉胜人也从此一病不起成了废人。所有事务交由剩余的两位院持决定。草雉家也渐成分裂之势。一部是由天泽瞳主管的“冕”另一部则是雄田刚义主管的“蚀”。两部共同扶佐幼主，多年来倒也相安无事。虽说由上到下多少有些矛盾但场面上总还算是过得去。现在突然冒出个促原自然让所有的人大吃一惊，这个仲原进正是当年追随源神叛乱的主谋之一，“溜溜拳仲原进”。

“健武，健武，睡着了吗?这样子可是会着凉的。”

少年睁开惺松的睡眼，迷迷糊糊地望着老爹。

“今天不是特别的日子吗，总躺在那里睡觉可不行呀。老爹模仿着健武的口吻笑眯眯地说到。

少年脸一红翻身坐了起来，为了今天的山祭，他昨晚兴奋的一宵没睡，为此姐姐还笑他是长不大的小孩子呢。

“老爹今天有客人吗?”健武好奇地望着席上的茶杯。印象中只有村长来访时，老爹才会将这套宝贝拿出来。不过眼下村长应该还在为庆典忙得焦头烂额才对，不大可能有时间过来。要不，也用不着派健武来传信了。

“那个呀，”老爹一边整理东西，一边头也不抬地知道：“是住在远方的朋友，几十年没来往了，突然就说要来看看，弄得我来不及收拾呢。”

“老爹的朋友?”健武睁大了双眼，一百个不相信的样子。打从他记事起老爹就一个住在这后山的草庵里。除了村里的人从来也没有外人来探访过他。现在突然要来一个“朋友”健武自然会觉得奇怪，少年人特有的好奇心在蠢蠢欲动了。

“究竟是什么朋友啊，竟然还要劳动老爹亲自整理屋子，唉，这是什么?”健武眼尖一把抢过老爹翻出来的物事。

“小孩子家，不要乱动，放下，快放下。”老爹连哄带劝

想要抢回来。

原来是把木梳，没有什么，不算华丽的配饰但做工却很精细。虽说年代久远木质开始变黄。不过保存得却很完好，单是那一股樟木熏香的味道就足见收藏者对它的小心呵护了。"嗯，看来还真是个了不得的朋友呢，难怪老爹今天的精神这么好，连咳嗽也听不到了。"

"什么？这小子，我哪有……"说曹操曹操到，老爹一口气没顺过来。开始剧烈地咳嗽，健武赶快帮忙，又是拍胸，又是捶背好容易才把咳嗽止住，"咳咳……我这是一天咳啊浑身就不得劲……咳咳……"，行了，行了，您少说两句吧，来喝口茶，压一压。"

老爹猫在那里喘息，健武整了整衣服，站起身来。"先回去了，妈还等着我呢。老爹晚上一定要来呀，带上您的朋友一块儿来啊。"

老爹猫在那里摆了摆手。

"对了。我在中路上要是遇见那位老奶奶，一定把她给您带来，您就在这里好好地等吧，嘻嘻。少年狡默地一笑，头也不地回地向山下跑去。

"唉，什么跟什么嘛，哪里是什么老奶奶……，总是这么冒冒失失的，"老爹坐在廊下望着少年远去的身影，笑着摇了摇头。即而且极低的声音自言自语到：小姐，如果你还活着，也不过四十岁而已，怎么会是个老太婆呢，不过我阿进查是确确实实的老了，抱歉呀，小姐就差一点儿，阿进看来没法替您达成心愿了。"

老爹长叹一声站起身来，晃悠悠地瞳到院子当中朗声说道，即然已经来了，何不快点现身！躲躲闪闪的可不是草雉家的作风啊。

健武是在山道的岔口遇见"那个人"的，高揽挑的身材，着一身青黑的素装，藤帽的阴影使人完全看不清面孔，好像置身世外的感觉，一步步静静地走过来与他擦肩而过，健武想叫住他却没能张开回，只好一步步地跟在原来面，反正是老爹的朋友，老太太也罢，老头子也罢，待会儿你总会开口说话的。然而在草庵前健武却看到了另外一番景象。

空地上，十几个一般打扮的白衣人围成一个圈子，圈子两人正在激烈地打斗，虽然也和其它人一样的析扮，但目光却分外的锐利，他冷冷地扫了一眼新到的两位不速之客，重新去观注圈内的战斗。

随着他的目光，健武不禁"啊"地一声，激战的两人中有一人竟然就是老爹，但此时的老爹已不是平时那个慈眉善目的老爷爷，俨然已化身为斗气喧昂的不动明王，但见他双目似电，运掌如飞，脚下步伐移动得飞快。气势上不但不输，反而还要占优。一时间使人很难相信他已是个年届六旬的老人了。

敌对的是个虎背熊腰的虬髯大汉，严守门户的动作上俨然是一流高手的境界。他的手并不急于对攻，只等对手的攻势减弱，毕竟六十多岁的人了体力是他最大的敌人。

果不其然，老人的动作逐渐变慢，呼吸声也越来越粗重，一盏茶的功夫之后，突然大喝一声将手震了出去，自己也一跤坐在地上，喉头一甜，喷出一口鲜血。

"老爹，老爹"健武顾不得别的一下扑跪在老人的身旁，原老爹已经说不出话来，只是不住的咳血，健武的眼泪情不自禁的流下来。"武士是不应该哭的，"这是母亲的教导，""不过，真到了难过的时候想不哭也不行啊，记得找个没人的地方就行了，"记得老爹是笑着说的。健武的脑中飞快地闪现出这些。老爹望着他眼中充满了慈爱，自己逃亡这些年，就是这个少年陪他渡过了生命中最失意的一段，在自己的心中早已把他成是孙子看待了吧。

虬髯大汉爬起来，掸了掸衣上的尘土，毕恭毕敬地鞠了躬，"前辈果然不同凡响，晚辈某拜下风，但今日这事并非比武，报歉，无论如何我都要取您的性命。……"

不知何时，黑衣人已然在了面前。

"我乃草雉家院护达山完选人，那边的是北野青空，还请尊驾行个方便。"黑衣人取下了藤帽，却原来是个眉清目秀的年青人，年纪二十左右。"刚才阁下说了，今开并非比武，因此也可不按规矩，我刚好路过，觉得有趣，还请多多指教。"

达山皱了皱眉，他本不想多惹麻烦在此是非之地久留，所以一上来就报出草雉的名号，为的是让对手知难而退，避免无谓的争斗。不想这个年轻人竟然全不在乎，当真是初生牛犊不怕虎。"

"一定要一战吗？"

"但求一战，"年青人的声音不急不缓却透着坚决。"

达山叹了口气，"那得罪了。"达山斗气激昂全无刚才的谨慎，"对手不是仲原进只是个普通的的乡村青年，让他知难而退吧。"达山这样想着猛然发劲，身前立刻形成了一股斗气的潮流，滚滚涌向对手。

然而少年却稳稳地在站在那里，好像激流中的顽石一样岿然不动，气流到他的面前自然分开，无法再前进半步。

一旁的北野"咦"地一声。他与达山本已是当世的一流高手，不想这穷乡僻地上的一介少年竟也有如此的功力。"不会是仲原的弟子吧"北野思忖着"不会"仲原进的溜溜拳注重速度和运动但短于练气，眼前这个少年大相径庭，看他意守丹田沉气的样子倒完全是正统的武学"北野觉得很有意思，索性坐下来揣摩，少年的双脚好像有万钧之力，稳稳地站在地上，他的气一直在下沉，看样子是在积蓄力量。"这姿势倒像是……"

达山大喝一声扑上，醋钵大的拳头对准少年挥去，说时迟，那时快，黑衣少年左足抵地，身体猛然旋转。在避开长臂的同时，右步踏前进入了一瞬的死角，左拳电光火石的奋力一击，埋入了达山完造人的胸膛，"呜啊"达山小山似身躯滕空而起，随即重重地堕下，大地为之一震。几乎就在同时，只听"哎哎呀呀"几声惨叫，几名白衣人纷纷被击倒。健武来不及反应就被年青人一把提起，连同受伤的仲原进一起"飞出"重围。几下起落已经在几丈之外，消失在树影中。

这一下突变出乎所有人的意料，等明白过来，人早已不见了，兵佣们乱纷纷的追击，却被北野大声喝住。

北野的脸色惨白，呆呆地站在那里，汗如雨下的样子好像见到鬼一样，"这怎么可能，这怎么可能，"北野结结巴巴地自言自语，"刚才那招……难道是……难道是'荒咬'。"

98年下半年合订本

将于近期上市！

汇集了98年7－12月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。

电子游戏广场(3)

将于3月初隆重上市！

新作介绍 全面介绍近期发售的经典游戏，使玩家更能明确地找到自己的目标。

完全攻略 将2月～3月的游戏精品进行全面剖析，它依然是玩家们的指路明灯。



邮购地址

定价28元 免收邮费（另加挂号费1元）

山西太原市建设南路168－7号 邮购部(收) 邮编：030001

咨询电话：1363538655(暂定)



邮购地址

定价10元 免收邮费（另加挂号费1元）

山西太原市建设南路168－7号 邮购部(收) 邮编：030001

咨询电话：1363538655(暂定)

邮购信息

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》原定价22元 优惠价15元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之四》定价:22元 免邮费	《电子游戏技巧7》定价:10元
《电子游戏典藏本》原定价25元 优惠价20元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》定价:28元	《电子游戏技巧(3)》定价:10元	《电子游戏广场(1)》定价:10元
电子游戏《秘技宝典·续》原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏最新指南与攻略之二》定价:22元	《电子游戏技巧4》定价:10元	《电子游戏广场(2)》定价:10元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》原定价28元 优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》定价:22元	《电子游戏技巧6》定价:10元	《格斗秘笈》定价:22元

因新年在即，所以编辑部再一次推出优惠行动，以答谢长期以来支持我们的读者！

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：山西太原市建设南路168－7号 邮购部 邮编：030001
②注明邮购书名及册数（另加挂号费1元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：1363538655（暂定）

梦幻总动员

176页，全彩，定价仅为20元！！！！！

全面介绍日本动漫画界的名家及名作（近300余款作品），资料极为详尽！

封面图案请见封三广告

PART. 1 完全制霸宫崎峻

宫崎峻进化论
宫崎峻的世界
魔法公主
风之谷

天空之城　萤火虫之墓　未来少年柯南
となりのトトロ　海がきこえる　鲁邦三世　卡利奥斯特罗之城
红猪　おもひでぽろぽろ　鲁邦三世
魔女宅急便　On Your Mark　名侦探福尔摩斯
平成狸合战　太阳王子合鲁斯之大冒险　アルプスの少女ハイジ
侧耳倾听　ゼロ弹きのゴーシュ　パンダゴパンダ

PART. 2 漫画界巨匠及其作品

手冢治虫　庵野秀明　林宏树　美树本晴彦
押井守　松本零士　园田健一　河森正治
大友克洋　永野护　新房昭之

（每位漫画家都附有其主要作品的介绍及详尽分析）

PART. 3 少女情怀——少女漫画的世界

少女漫画总论
齐藤千穗——敲开少女的心扉
CLAMP——爱与幻想的迷宫大冒险
由贵香织里——颓废唯美恶之花
……

（本部分将为大家介绍在我国人气极高的少女漫画家及其作品，特邀多位国内漫画网业制作人畅谈少女漫画的魅力！）

PART. 4 机器人动画世界大观

高达的世界观
高达总论
机动战士高达系列全部作品
BRAIN POWERED
无敌超人泰坦3等人气机器人动画作品

（本部分全面介绍了迄今为止日本所有有关高达的动画片，以及中国读者熟悉和所不知道的日本著名机器人动画片。内容丰富，资料极为全面。）

PART. 5 不朽的名作及新锐作品

机动战舰等共70余部动画名作、佳作的内容简介以及魅力分析

PART. 6 世界名作剧场

为大家介绍在世界领域享有盛名及对后世影响深远的动画名作

PART. 7 周边天国

首次公开动漫周边产品

欢迎邮购，免收邮费，
邮购办法请见前页。

超豪华的享受！

格斗秘笈

修定版

240页+120页=
360页超豪华组合



（封面图案未定）

预计3月推出
请所有读者留意

自本编辑部制作的《格斗秘笈》推出以来，受到了各届读者的广泛好评。为了满足玩友的需要，我们将于3月份推出《格斗秘笈 修定版》！该书在原来《格斗秘笈》的基础上，又新增加了120页的内容，更新、更全的为读者介绍了近期经典格斗游戏的系统分析和对战技巧！内容之丰富，可以说是空前的豪华！

邮购地址

山西太原市建设南路168－7号
邮购部（收）　邮编：030001
咨询电话：1363538655（暂定）
欢迎邮购　免收邮费


梦幻总动员
本书全彩，内有大量精美图片！
资料全面，完整介绍精彩的动漫世界！
即日推出，敬请期待！



■统一刊号：ISSN1005-250X
CN46-1039/G3
■定价：6.50元